6,90€



JOKER

JUNIJ 2014



Schweinehund

Ščep E3ja
Novi Wolfenstein
Osmi Mario Kart
Tehnologija OLED
Ekipa mož in žena X
Tex Murphy skozi čas
Slovenske luknjičarke ONDU

ESET **SMART SECURITY**

Akcijska ponudba protivirusnega paketa



ESET Smart Security 7 je zmagovalec VIP Testa Zveze potrošnikov Slovenije!

Ob nakupu izdelka **ESET Smart Security BOX** in registraciji do 30.6.2014 prejmete licenco za zaščito treh računalnikov. Brez dodatnih stroškov!

Več na **www.eset.si/akcija**

Eset Smart Security 7

ZPS ZVEZA POTROŠNIKOV SLOVENIJE

Na testu:
22 protivirusnih programov in zbirk
Najvišja ocena na testu: dobro (3,7)
Objava testa: **VIP 4/2014**

dobro (3,7)

ViP TEST
www.zps.si

ZMAGOVALEC TESTA

DISTRIBUCIJA: SI SPLET D.O.O., DOLENJSKA C. 138, LJUBLJANA | 01 428 94 05 | INFO@SISPLET.COM

eset
www.eset.si

OD Z OSKARJEM NOMINIRANEGA SCENARISTA FILMOV
DIRTY PRETTY THINGS IN EASTERN PROMISES



"NAPET"
THE TIMES



"EDEN NAJBOLJ NAPETIH TRILERJEV LETA"
ROBBIE COLLIN, THE TELEGRAPH



"PRELOMEN"
HEYUGUYS



"ZANIMIV"
EMPIRE

"POPOLNOMA EDINSTVEN ... VREDEN OGLEDA
BBC RADIO 5 LIVE

"NEVERJETNO DOBER"
LITTLE WHITE LIES



"MOJSTROVINA"
TIMEOUT

"IZJEMEN"
HOLLYWOOD REPORTER



GAY TIMES



"HIPNOTIČEN"
CINEVUE

"IZJEMNO GENIALNO DOVRŠEN"
VARIETY



LOADED

"TOM HARDY JE FANTASTIČEN"
GROLSCH FILM WORKS

TOM HARDY

LOCKE

REŽIJA STEVEN KNIGHT

NI POTI NAZAJ

IM GLOBAL PREDSTAVLJA SHOEBOX FILM PRODUKCIJO FILM STEVEN KNIGHT TOM HARDY "LOCKE" OLIVIA COLEMAN RUTH WILSON ANDREW SCOTT BEN DANIELS TOM HOLLAND BILL MILNER
SHAHEEN BAIG ANDREW WARREN NIGEL EGERTON DICKON HINCHLIFFE MONTAŽA JUSTINE WRIGHT FOTOGRAFIJA HARRIS ZAMBARLOUKOS BSC
IM GLOBAL STUART FORD STEVE SQUILLANTE DAVID JOURDAN JOE WRIGHT PRODUCENTA PAUL WEBSTER GUY HEELEY STEVEN KNIGHT FIVIA

V KINU OD 12. JUNIJA

www.fivia.si

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 251
junij 2014
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo,
Kavbojc, Sneti, Quattro, Šerlok

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Tole je zaresna 250. izdaja, kajti nekoč davno smo imeli eno dvojno številko. Ampak to so obrobnosti. Pomembno je, da je revija obilna z vsebino, tudi na rovaš E3ja. Ta je bil sicer ob nam najbolj neugodnem času v mesecu, ampak smo en del predogledov vseeno stisnili v junij.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Evropski častilci japonske igralske robe smo zaradi specifike večjezičnega trga često zanemarjeni. Založnikom se ne splača truditi se s prevodi in tako ne dobimo marsikaterega naslova. Če pa ti že prispejo, radi zamudijo in so le digitalni. A tu gre za nišo, s kakršno se ubadajo mali založniki, in njim človek zaradi bolj osebnega odnosa odpusti. Veliki, kot je Square Enix, pa bi morali biti bolj profesionalni.
Naj v zvezi s tem opišem križev pot, ki sem ga doživel ob izidu tretjega dela kultne akcijsko frpjske serije Drakengard ali Drag-On Dragoon, katere odvrtek Nier (Joker 202, 79) je bil na zahodu toplo sprejet. Mesece jih je bilo treba fanovsko prosjačiti, da so v Playstation Store naposled poslali digitalni izvod Drakengarda 3 za PS3. Ob tem je bilo dva tisoč izvodov fizične posebne izdaje s slinjenja vredno lično knjigo dobavljivih le skozi njihovo trgovino. Žal v njej nisi dobil ploščka, temveč zgolj kodo za dolpoteg težkih gigabajtov – za nič nižjo ceno. V redu, požrem, ker si res želim bukve. Ob pregledu pogojev poslovanja opazim, da v Slovenijo zadevo pošljejo celo z brezplačno poštnino. Kul! Ustvarim račun, dodam igro v košaro – in prikaže se sporočilo: "Prosimo, da odstranite vse fizične izdelke. Pošiljamo jih le v sedem evropskih držav!" Kaj?! Večkrat nadlegujem osebje, ki pa me besno ignorira, tako kot tričetrt bratov iz Sloveniji podobnih vukojebin, ki se glede nezmožnosti nakupa usajajo na uradnem blogu. Ker se ne pustim zajebavati, jih prijavim Evropskemu potrošniškemu centru zaradi kršitev pravil notranjega trga Unije.
Na morebitno odločitev še čakam, vmes pa se čudim stanju Drakengarda 3. Špil je v Evropi zunaj tri tedne, a je stežka igralen. Hroščev mrgoli, dodatki ne delajo in manjka zaplata, ki so jo Američani že dobili. Ljudje vpijejo, Square pa je lepo tiho in briše neugodna forumska sporočila. Četudi bi uradniki ugodili moji zahtevi in prisilili Square, da mi pošlje fizični izvod, nisem prepričan, da sploh še kaj želim od teh neprofesionalnežev. Bom raje z Amazona nabavil ameriško različico na blu-rayu, ki jo bom lahko vsaj igral. Ali pa denar dal drugam – navsezadnje se ga tako otepajo, da si ga ne zaslužijo. **Raveer**

PODPORNIKI

Na naslovnici so Hitlerjevi mladinci. Ki so zrasli in postali oklepni.

Kljub vsesortnim potovalnim destinacijam, bližnjim in daljnjim, se marsikdo slejkoprej poda v London. In se tja nato redno vrača. Poleg najugodnejših letalskih povezav je za to zaslužen prav poseben, skorajda otipljiv privlak tega velemesta, v katerem najde nekaj zase sleherni obiskovalec. London je eno od središč sveta in najbolj žlahtna ter mogočna evropska prestolnica. Navsezadnje je bil še pred stoletjem center največjega imperija v zgodovini. Obe svetovni vojni sta sicer Združenemu kraljestvu zavdali, toda stara slava je še vedno prisotna, saj ima mesto največ milijarderjev. Bogatija, javna in zasebna, je očitna na prvi pogled, naj gre za veličastne zunanjosti in notranjosti stavb, večinoma narejene še z umazanim kolonialnim denarjem, ali za več petične pločevine, kot je ima Silicijeva dolina ali Dubaj.

Obvladovanje ulic sem nadgradil s še eno koristno tehnologijo, ki je bila do včeraj nedosegljiva, jutri pa bo privzeta: podatkovno gostovanje. Vsi – razen onih, ki na plaži v Rovinju brezskrbno gledajo risanke z YouTuba – vemo, da so mobilniški podatki v tujini predragi. A Simobil je pretekli mesec kot eden prvih evropskih operaterjev uvedel pavšalno plačilo za neomejene megabajte, sporočila in klice znotraj EU.

Kot bedni turist se seveda lahko nad bliščem le distančno diviš. Spal ne boš v Savoyu, Elton John te ne bo povabil na zabavo, Katy Perry moreš šlatati le v muzeju voščenih lutk, v Harrodsu te ne bo spremljal osebni lakaj in malo verjetno je, da se boš ob enih zjutraj znašel v istem baru kot princ Harry. Lahko zgolj otročje kukaš skozi šipo ferrariju enzu, koliko ima na števcu, se slikaš ob phaetonu in upaš, da v prestižni veleblagovnici ne boš z nahrbtnikom prevrnil vaze za nekaj deset tisočakov. A četudi živiš le od uličnega fiš & čipsa, London poseduje neskončno raznolikih atrakcij za navadnega človečka, iščočega drugačnega bogastva. Plus, seveda, štacune, kakršnih na celini ne najdeš.

Zunanje sebkanje z glavnimi, splošno znanimi obeležji so stvar enega dneva, vendar je taka površnost nesmiselna. Za lastno zvedavost velja biti širše kulturen in pokukati v zgodbe notranjosti. Naj ustanova navzven deluje še tako dolgočasno, vsebina zaradi dobre predstavitve pritegne. Mar veš, da sta Elizabeta II. in njen mož Filip oba prapravnuka kraljice Viktorije? In da so kučmasti kraljičini stražarji za ograjo palače od leta 1959, ko je eden od njih brcnil tečno ameriško turistko, ki mu je najbrž hotela natakniti pomarančo na bajonet? Ako je kraljica zdoma, na njeni rezidenci plapola britanska zastava, med njeno prisotnostjo paprapor kraljevine, tisti s harfo in mnogo levi. Leve so namreč na angleškem dvoru tako oboževali, da so bili kralji živali kar petsto let stalni prebivalci Towerja. V tamkajšnjem zverinjaku so imeli celo polarnega medveda, ki je privezan na ketno lovil ribe v Temzi.

Stotine takih drobcev podatkov dobivaš na vsakem vogalu, in še zdaleč ne le o Tudorjih ter Windsorjih. Sprehodiš se po uličicah Jacka Razparača in potrkaš na Sherlockove duri. Nekje vidiš okostje dinozavra, tam sinjega kita v naravnem merilu in drugod 240-centimetrski meč, ki je bil zares v uporabi! Nek avtobus je leta 1952 zaradi napačne signalizacije zapeljal na dvigajočo se rampo Tower Bridga in preskočil metrsko vrzel med krakoma. Katastrofalni požar, ki je leta 1666 uničil dve tretjini Londona, se je začel v pekarni na Pudingovi stezi. Londonska Črepinja oziroma Shard je opazna steklena špica, je bila s 306 metri najvišji nebotičnik v Evropi le pol leta 2012, nakar jo je presegel moskovski Mercury City. Astronavti nosijo pleničaste gate, ki vpijejo do dva litra tekočine. Danes živi borih štiri tisoč tigrov, medtem ko jih je bilo pred sto leti še 100.000.

Tovrski most, živalski vrt, grad, Buckinghamska palača in prirodoslovni muzej so samo delček londonskih virov znanja. Gostoljubnih ustanov je nepredstavljivo veliko – resnejših, kot je Westminstrska opatija, ali manj, kakršna je razstava lutk Gospe Tussauds. Zgodovinskih objektov, privlačnih muzejev in sproščujočih galerij zlepa ne zmanjka. In naposled so tu gledališča v West Endu, katerih predstave so že same po sebi lahko razlog za londonarjenje. Toda večina teh krajev stane kar precej. Vstopnine, če jih plačuješ na licu mesta, se sučejo pri dvajsetih funtih, ponekod petaka manj, a raje več. Zoo recimo košta 26 funtov, Ripleyjev muzej neverjetnosti pa 27. Muzikli so dvakrat dražji. Še za cerkev jih odštеješ 18 in za en obrat gigantskega kolesa Eye 17. Stalne razstave v nacionalnih muzejih in galerijah so resda zastonj, a kljub temu lahko v nekaj dneh skasiraš par sto evrov samo za vstopnice.

Že če ceniš kulturno in naravno dediščino ter si vzameš čas za oglede, je to veliko, kaj šele za tistega, ki vstopa samo zavoljo zapika. Anglija je draga, funt je močan in cene zasoljene. Kar nam je bil včasih Slovencem Dunaj, to je že lep čas London: za pustit trebuh zunaj. Hrana in nastanitev sta višji tako v znesku kot v valuti. Pri nas so hitri nudli pet evrov, tam šest funtov. Kino je denimo 11 šterlingov, torej skoraj 14 naših, in za en prevoz s tubo kasirajo tri evre. Poceni je pri Londonu zatorej le letalski polet. Možnosti potrošnje pa toliko! A ta evropski Babilon je treba doživeti. Večkrat.

Na srečo obstaja način, kako prepoloviti stroške vstopnin, ki ga na moje začudenje domala nihče ne koristi. To niso predhodni spletni nakupi, ki prihranijo komaj kaj in mnogokrat terjajo, da vnaprej določiš datum. Nimam v mislih niti turistične kartice London Pass, za katero mastno plačaš, nakar imaš 24 ali 48 ur časa, da rafalno obdelaš čimveč zanimivosti. Cikam na malo poznano stalno možnost, ki jo človekoljubno nudijo Britanske železnice. S povratno vozovnico, kamor šteje tudi ona 16-funtna za Stansted Express, je mogoče na veliki večini znamenitosti dobiti dve karti za ceno ene. Najlepše pri tem je, da ni treba nič predhodno rezervirati in plačati, marveč neobvezujoče stiskaš kupone s spletne strani in jih uporabljaš, ko oziroma če ti zapaše. Če vaju je dvoje, kar vaju ponavadi je, imaš kar naenkrat ekstra mošnjiček gvinej za potrošnjo pri stricu Hamleyju.

Čeprav se mi kot taborniku, veščemu orientacije in topografije, po eni plati toži za starimi, analognimi vremeni, je raba zemljevidov na mobilniku v tujih krajih priročna čez in čez. Pred časom sem se na tem mestu že razpisal o tem, kakšen neverjeten nucnik je čarobna karta, ki ve, kje si. To je sila uporabno, ko uletiš skozi enega od številnih izhodov postaje podzemske železnice in se ti ni treba več ozirati za soncem ali sliniti prsta. Tokrat me je Google Maps vnovič presenetil, saj me je vodil od čokoladnega oddelka v pritličju Harrodsa do sekretov v drugem nadstropju. Ja, po novem so digitalizirane in označene tudi notranjosti pomembnejših stavb. A ni imel do nedavnega nečesa takega le Harry Potter?

Obvladovanje ulic sem nadgradil s še eno koristno tehnologijo, ki je bila do včeraj nedosegljiva, jutri pa bo privzeta: podatkovno gostovanje. Vsi – razen onih, ki na plaži v Rovinju brezskrbno gledajo risanke z YouTuba – vemo, da so mobilniški podatki v tujini predragi. A Simobil je pretekli mesec kot eden prvih evropskih operaterjev uvedel pavšalno plačilo za neomejene megabajte, sporočila in klice znotraj EU. (Tik pred zaključkom redakcije je enako uslugo vpeljal tudi Telekom, vendar le v enem paketu.) Čisto zastonj to ni, saj velja tri evriče na dan uporabe. Toda za ta denar lahko brez mencanja in gledanja na sekundni kazalec govoriš z mamo in šefom, predvsem pa si neprestano na 3G-liniji. To izniči odvisnost od plačljivih ali nezanesljivih hotelskih wifijev. Tistemu, ki je prej vsake pol ure iskal Starbucks samo zato, da je lahko počekiral pr'jateljčke in se pohvalil z doživetji, je to kratkomalo neprecenljivo. V istem trenutku moreš slikovno poročati s klopice, kjer so Anne Boleyn odrobili glavo, ali iz Eyeve gondole 130 metrov nad Temzo! Prej smo slike nalagali zvečer v sobi, kmalu pa bo ob spomenikih huda gužva, saj bodo ljudje zajete spomine objavljali na licu mesta.

Resda si lahko karte v telefon prednaložiš. Toda le priključen boš zapikoval bucike, samodejno pridobival okoliške zanimivosti, preverjal odpiralne čase in iskal javni transport. Če bi tega pomagala ne imel, bi se posluževal le podzemne, katere poznano mrežo ima v roki vsak turist. A tuba, čeprav na daljših progah hitra, ni vedno najbolj priročna. Avtobus je enostavnejši. Nanj stopiš z ulice, postaje so pogoste, cenejši je in med vožnjo gledaš okolico. Težava je v številu prog in v tem, da ni priročnega načrta. Zdaj sem ga imel. Googlov zemljevid mi je povedal, da je sto metrov naprej postajališče, kjer naj ujamem linijo 159 in izstopim čez devet postaj, po tristo metrih hoje okoli parka pa bom čez predvidoma štiriindvajset minut na cilju. Novostim v digitalnem vsakdanu ni konca in zares lajšajo ter cenijo pridobivanje popotniških izkušenj. London priporočam in se veselim časov, ko roaminga sploh ne bo več.

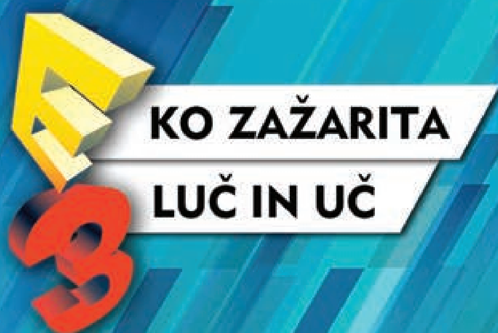
David Tomšič











E3 – KO ZAŽARITA LUČ IN UČ

… tedaj je nekaj fuč. Je to želja po dobrih starih časih? Občutek za zmernost? Prosti čas v naslednjih letih? Vse našteto in še kaj se izgubi v vrtincu barv, trušča in jebozovnih hostes sejma Electronic Entertainment Expo v Los Angelesu. Sneti si nadene očala z najnovejšo tehnologijo prepoznavanja bulšita in plane v gnečo.

Svoj prvi E3, osrednji svetovni sejem videoiger, sem obiskal koncem devetdesetih. Primojdunaj, da je bil tedanji šov v osnovi sličen današnjemu. Veliki zasloni, hrum od povsod, rekviziti v slogu skejterskih ramp in športnih avtov, babe z letaki, žurnalisti, štacunarji, naključni obiskovalci, ki so karto za dogodek, ki ni odprt splošni javnosti, pridobili s trditvami, da delajo za revijo Figov list … Zamenjaš playstation 1 za playstation 4 in dobiš približno enako sliko.

Ki pa je oddajana drugače. Njega dni si vzdušje občutil skozi poročila v revijah in redke posnetke, med njimi tistega, ki smo ga nekoč objavili na natlačenki. Če si hotel spremljati kako tiskovno konferenco, si moral zanjo imeti povabilo, ki jih niso talali vsenaokrog. In marsikdo se je sekiral, ker TV-mreže niso povohale ne 'igric', ne E3ja. Zdaj, leta 2014, sedeš pred računalniški ekran, poklikaš YouTube ali enega od stotin drugih virov in konferencam prisostvuješ v živo ter v HD. Za najnovejšo igro izveš v isti sekundi kot profesionalci na licu mesta.

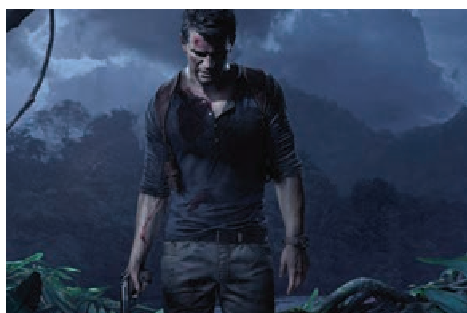
Nato je čas za občudovanje, pljuvanje in prerekanje na Twitterju, Facebooku in forumih. Splet je s tem postal vodnjak, iz katerega črpajo tako avtorji kot založniki, kjer za to zadolžene osebe prečesavajo mnenja z vseh krajev. Dvoma ni: E3 2014 je bil bolj kot kadarkoli povezan z globalno odjemalsko skupnostjo.

Microsoft: novonajdena osredotočenost na igre

Da to ni sebi namen, je potrdil prireditelj prve velike medijske konference, Microsoft. Lani si je čezlužni softversko-hardverski gigant precizno odstrelil jajca, ko je ob razkritju xboxa one levji delež pozornosti namenil aplikacijam in servisom ter manjši del špilom. Na igralskem sejmu! Sony je to izkoristil, se posvetil špilom in za playstation 4 napovedal stotaka nižjo ceno. Šah mat.

Odgovorni za Microsoftovo šlamastiko verjetno že lep čas gnijejo v Guantanamu in po novem je bila srž bistveno drugačna. Lani "TV! TV! TV!", letos "Games! Games! Games!" V uri in pol 'Media Briefinga' niso niti omenili večpredstavnosti. Še več, igralcem so se zahvalili za podporo in zaprosili za vsakršna mnenja, po katerih se bodo ravnali. V ta namen so celo sploviIi spletno stran Xbox Feedback. Vtis so torej konkretno popravili, tudi z najavo pred E3jem, da bodo iz paketa z XBO umaknili kinect, zaradi česar bo naprava cenejša za sto evrov.

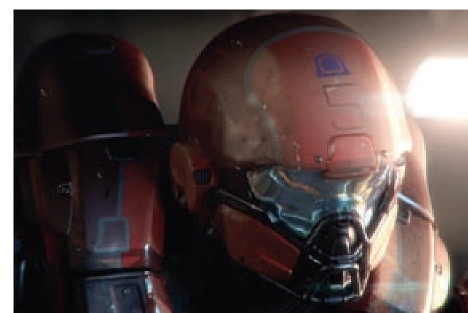
Vrzel bo skušal xbox one napolniti zlasti s peharjem vizuelno slastnih in udarnih, čeprav nepresenetljivih naslovov. Tradiciji ustrezno so konferenco odprli s Call of Duty: Advanced Warfare, ki bo vse razširitve prvi dobil na XBOju. S tem bombastičnih ameriškoidnih najav ni bilo konec. Ljubitelji patriotskih vojakov so orgazmirali ob napovedi Halo 5: Guardians in zbirke Halo: The Master Chief Collection, kjer bodo na enem ploščku za xbox one zbrani Hali 1 do 4 z oplepšano podobo in vsemi dodatki. Vseh delov sage vendarle ne bo, saj bosta manjkala Reach in ODST. Avtomobile je pokrila Forza Horizon 2 in morilce Assassin's Creed: Unity, srednjeveško fantazijo so zastopali Dragon Age: Inqusition, Fable: Legends in The Witcher 3, odbito nažigalsko barvitost je prinesel Sunset Overdrive, odprti svet Crackdown 3 in azijsko sekljaškost, cepljeno z Monster Hunterjem, novi špil PlatinumGames Scalebound, v katerem bomo tepli zmajevce. Našteto je podkrepilo dražilno odstrtje naslednje Larine odprave, Rise of the Tomb Raider.



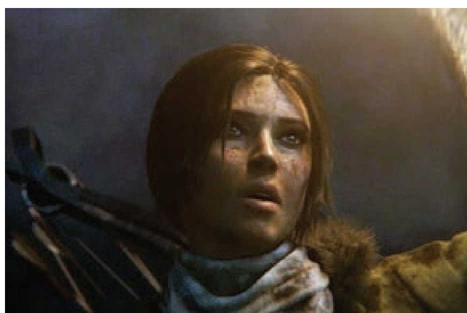
V Unchartedu 4 za PS4 bo Nathan Drake prekinil upokojitev in šel po svetu iskat gusarski zaklad. Mar bi kliknil Piratebay! Projekt vodita Neil Druckmann in Bruce Straley, najbolj zaslužna za Last of Us. Upamo, da to ne pomeni manka humorja.



Mirror's Edge 2 je daleč od izida. Kazali so prototipno parkoursko gibanje iz prve osebe in tepež, v katerem je bila junakinja Faith z odrezanimi, močnimi gibi kos vsakemu možaku soldatu. Ne pozabi, da je punca tetovirana povsod, celo po očesu! Ik!



Je Master Chief zamenjal možato zeleni oklep za babje rudečega? Ne, to je eden od udeležencev večigralske bete Hala 5: Guardians, ki se začne decembra kot del Collectiona. Nove sposobnosti, 60 fps, namenski strežniki. O enoigralstvu pa nič.



V dražilniku za Rise of the Tomb Raider, ki pride koncem naslednjega leta, vidimo Laro na psihiatrični terapiji, vso zatravmirano od nasilja in okultnih prigod. Hkrati so obelodanili Temple of Osiris, od zgoraj gledano nadaljevanje Guardian of Light.

Nežne umetniške duše je podžgala dvorazsežna indie ploščadnica Ori and the Blind Forest. Ob tem je Microsoft poudaril, da so skozi program ID@Xbox zelo naklonjeni neodvisnim razvijalcem. Vendar je to šlo hitro mimo, kajti E3 ni mesto za manjše projekte.

Sony: pripravljeni na dominacijo

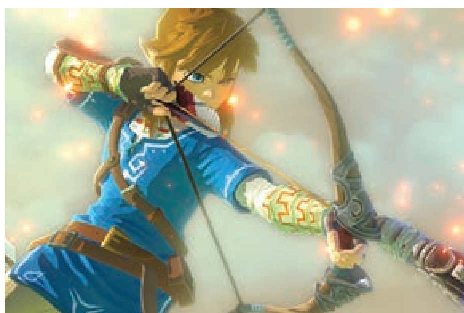
Sony vodi po prodanih aktualnih konzolah: PS4 je pri sedmih milijonih, xbox one pri petih. Ni nujno, da bo to trajalo, a Sonyjeva konferenca je postregla s priostrenimi katanami, ki bi lahko zahodnega tekmeca dokončno spravile na kolena.

Začeli so z Destiny, Activisionovo masovno spletno streljanko, ki pride tudi na xbox one in PC, in nadaljevali s privlačnimi ekskluzivami. To so steampunkovska rešetalka The Order: 1886, ki so jo napovedali že lani in zdaj nosi februarski datum izida, umetniško sprelеtovalščino Entwined, ploščado LittleBigPlanet 3 in novi projekt očeta Dark Souls Miyazakija, Bloodborne. Oko sta pritegnila tudi Far Cry 4 in zajebantski Dead Island 2, dvorana pa je najbolj ploskala, ko je izvedela, da bo na PS4 in vito v olepšani obliki prišla kultna Schaferjeva avantura Grim Fandango. Sony ima očitno dober odnos z lastnikom blagovne znamke Disneyjem, saj bodo za PS4 in PS3 na razpolago ekskluzivni paketi junakov za marvelovski Infinity.

Zmešani Japonec Goichi Suda (No More Heroes) za PS4 dela krvavo pobijalnico Let It Die, nakar smo videli gladko prehajanje v ladjici med vesoljem in planetom v indiejanski proceduralni raziskovalki No Man' Sky ... zglancani The Last of Us Remastered za PS4 (29. julija), ki bo vseboval razširitev in tekel v 1080p pri 60 fps ... nove prizore iz Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ... ultimativno inačico Grand Theft Auta V, ki bo jeseni na voljo za PS4, PC in XBO ... ter



Po razkritju Advanced Warfara z laserji in Kevinom Spaceyjem so na E3ju pokazali še igranje. Znova gre za običajen, skriptan Call of Duty, ki pa je trgal s hi-tech igračkami, kot so roji robotkov in ročne granate, ki dobijo krila in poletijo k cilju.



Wii U desperativno potrebuje velike nove igre, a sveža Zelda mu še ne bo mogla pomagati k večjemu tržnemu deležu, saj bomo veseli, če izide do konca 2015. Šušlja se, da bo naslov The Unbound King in da bo šlo za nadaljevanje Wind Wakerja.

igralne prizore iz Batman: Arkham Knight. Uro in tričetrt dolga konferenca se je iztekla z dražilnikom za Uncharted 4: A Thief's End, seveda za PS4, kajti PS3 so komajda omenili. Igre bo še dobival, a njegov seznam velikih, prvovrstnih in zanj primarno spisanih se je iztekel z Last of Us.

Za razliko od Microsofta se Sony ni omejil na igre. Pohvalili so se s stotinami milijonov posnetkov, deljenih s skupnostjo prek gumba share na joypadu, obelodanili ceno iger med 3 in 20 dolarji za emulatorski oblačni servis Playstation Now (streamanje starejših špilov na PS4, PS3 ali vito) in napovedali jesensko ameriško splovitev naprave playstation TV v Ameriki za 99 $. To je onegaj, ki omogoča igranje špilov za vito na televizorju ali pošiljanje naslovov za PS4 na drug televizor v hiši. Zanimiva je bila še napoved stripovske nadaljevanke Powers, ki jo bodo lahko prvi gledali playstationovi odjemalci. Nismo pa videli ne God of War 4, ne Gran Turisma, ne Last Guardiana. Ta ni odpovedan, marveč ga bodo pokazali, ko bo zadosti nared.

Nintendo: čakajoč na Zeldo

V naših logih nezasluženo, a po lastni krivdi zapostavljeni Nintendo ni imel nevemkoliko bombastičnega. Ni bilo Metroida in F-Zera, medtem ko risankasta streljanka Splatoon in pretepačina Super Smash Bros nista širše zanimiva. En krepek adut pa je imel Ninty, ki je namesto konference v živo predvajal vnaprej pripravljeno oddajo, vendarle v rokavu. To je bil filmček iz nove Zelde za wii U, ki še nima podnaslova, a bo rahlo stilizirana v maniri Wind Wakerja, le da odraslеje, in umeščena v odprt svet. To pomeni veliko dela za ustvarjalce, ki oblikujejo uganke, saj bodo morale biti te izdelane z dosti posluha za različne pristope.



Amiibo pravijo figuricam po zgledu Skyladerjev, iz katerih bodo igre prebirale podatke in udejanjale junake. Bolj sem bil navdušen nad omembo Star Foxa za wii U in nad Mario Makerjem, ki bo omogočil izdelavo lastnih mariovskih odprav.



Grand Theft Auto V pride na PC, PS4 in XBO to jesen. Rockstar obetajo boljšo in gladkejšo grafiko s kakovostnejšimi teksturami, gostejšim prometom ter povečano količino živalstva v gozdovih. Napredek v internetni plati GTA Online se bo prenesel!

EA in Ubisoft: posel kot običajno

Velika zahodnjaška izdajatelja iger sta priredila konferenci, na katerih je bilo dosti ponovljenega s Sonyjeve in Microsoftove. Pri EAju so prednjačili Battlefield: Hardline, The Sims 4, FIFA 15, NHL 15 in Madden 15. Dosti pozornosti sta dobili pretepačina EA Sports UFC, v katerem bo prešvicane vepre krotil Brusli, in Dragon Age: Inqusition, kjer so kazali, kako se druščina bojuje z zmajem. Presenečenji sta bili neimenovana Criterionova prvoosebna dirkačina, kjer se bo moč čez drn in strn zapoditi z vsem mogočim, od ATVjev do gorskih koles in helikopterjev, ter prototipni prizori iz Mirror's Edge 2, nadaljevanja tržno neuspešne, a kritiško hvaljene prvoosebne mešanice ploščadenja & bojevanja v futurističnem mestu. Nekoliko manj je pretresela vmesna omemba Mass Effecta 4, za katerega vsi vemo, da bo, in neimenovane nove Biowarove igre. Tudi EA je zaprosil za mnenja skupnosti, na podlagi katerih bodo ustvarili najboljše igre evar. Mogoče to velja za Need for Speed, ki ga letos niso predstavili. Ali pa bo ravno to postal Criterionov špil? Dostikrat so ob njem omenili 'hitrost' ...

Kaj je imel Ubisoft? Saj veš. Far Cry 4, The Division, prelagano odprtosvetovno dirkačino The Crew in Assassin's Creed: Unity, itak. Sledil je dvojni plesni korak v obliki Just Dance 2015 za velike konzole in Just Dance Now za mobilnike. Ta brezplačna aplikacija bo joypad ali kamerico nadomestila s telefonom, na enem mestu se bo lahko prek spletne strani zbralo po več tisoč igralcev, slika pa naj bi šla na televizor ali tablico. Shape Up bo pisana telovadna igrica s plesi in sklecami za xbox one s kinectom, Valiant Hearts pa od strani gledana občutena avantura s tematiko prve svetovne vojne. Iztek so pospremili soldatje v Rainbow Six: Siege. Ubijevo prireditev je povezovala komičarka Aisha Tyler, ki veliko igra in rada govori besedo fuck, a ni videti ravno geekica.

Brezdanjost pričakovanja

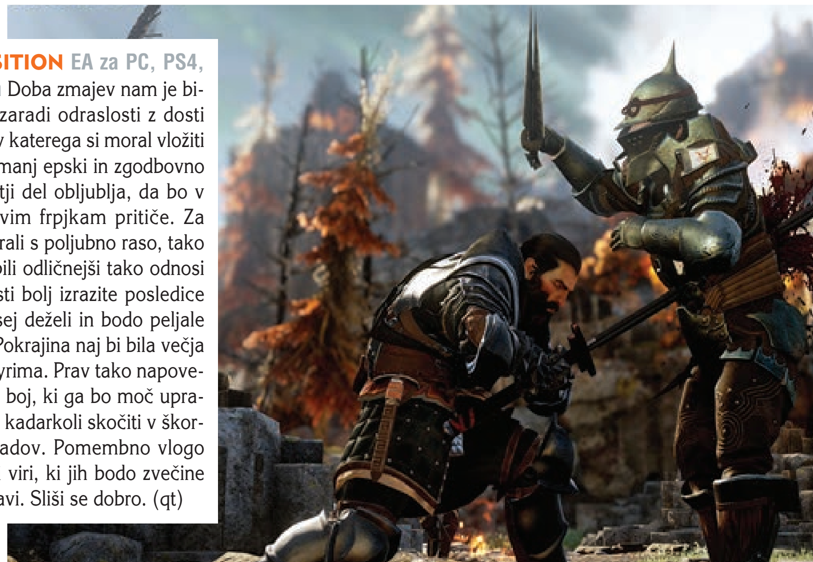
S tem uteleša E3. Če sem pred petnajstimi leti igre še videl predstavljati piflarje, ki se jim je videlo, da dneve in noči zvečine preživljajo pred monitorji, je ta plat zdaj skrita. Domala vsakdo, ki stopi na oder, je spedenan in / ali konkretno nabildan. Oziroma ženska. Taki klinično naštudirani nastopi in lepi, mladi, uspešni ljudje ustvarjajo nerealno, medijsko poflasto sliko. A to paše k E3ju, kjer se sanja o tistem, kar pride, čeprav je to šele čez dve, morda celo tri leta, naj bo Mass Effect 4, Rise of the Tomb Raider ali Uncharted 4. Luči in oči bodo na vsak način žarele še dolgo.

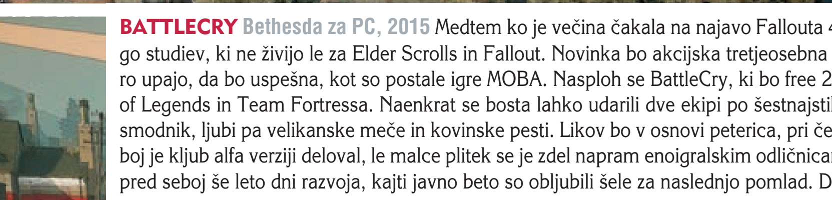



MORTAL KOMBAT X Warner za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 2015 Deseti Mortal Kombat X bo imel nekaj starega in nekaj novega. Vračajo se pogled od strani, brizganje rdeče tekočine, usmrtitve in rentgenski ogledi pokanja kosti. Od novosti pa so v tehničnem smislu jasno vidni gladkejša, popolnejša animacija, bolj življenjski liki, kinematografski pristop in raba okolice po zgledu Injustice. Špil taistih razvijalcev, NetherRealm Studios, kakopak. Ti prave novosti obljubljajo izven samega igranja, in sicer borbo za nadzor nad svetom, kjer vsaka zmaga ali poraz prispeva h globalnemu stanju po zgledu nekaterih prvoosebnih streljank. Zgodba naj bi bila nova in prav tako določeni borci, a kljub temu se bodo vrnili kultni vojščaki, kot sta Sub-Zero in Scorpion. (sn)



DRAGON AGE: INQUISITION EA za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, oktobra Doba zmajev nam je bila v obeh izdajah pri srcu zaradi odraslosti z dosti krvi in seksa ter bojevanja, v katerega si moral vložiti taktiko. Drugi del je bil žal manj epski in zgodbovno plitvejši. Bioware pa za tretji del obljublja, da bo v špil vrnil globino, ki njihovim frpjkam pritiče. Za začetek bomo lahko spet igrali s poljubno raso, tako kot v enici. Nadalje naj bi bili odličnejši tako odnosi med člani druščine kot dosti bolj izrazite posledice dejanj, ki bodo vidne po vsej deželi in bodo peljale do kar štiridesetih koncev. Pokrajina naj bi bila večja in bolj odprta, po zgledu Skyrima. Prav tako napovedujejo naprednejši, taktičen boj, ki ga bo moč upravljati iz ptičje perspektive, a kadarkoli skočiti v škornje kateregakoli od kameradov. Pomembno vlogo bodo igrali omejeni naravni viri, ki jih bodo zvečine priskrbeli podložniki v trdnjavi. Sliši se dobro. (qt)

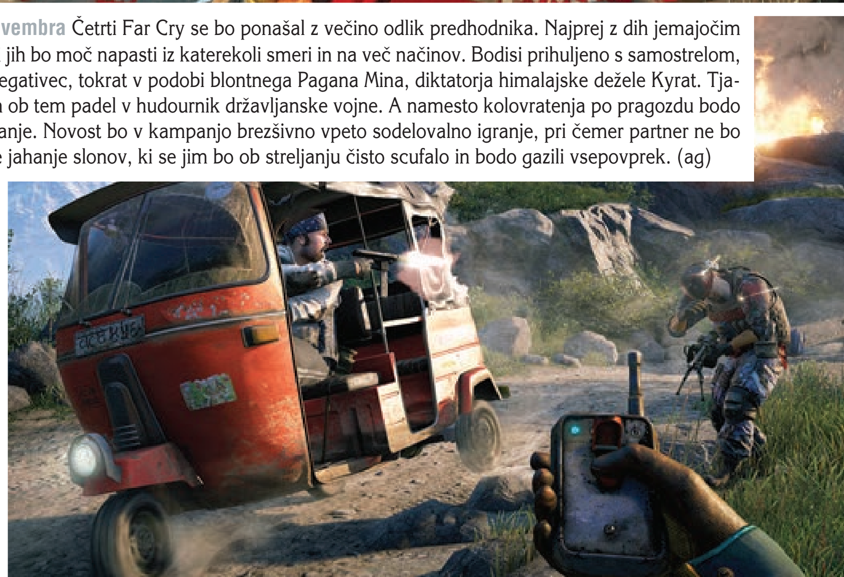




BATTLECRY Bethesda za PC, 2015 Medtem ko je večina čakala na najavo Fallouta 4, je Bethesda pokazala frišno titulo BattleCry. S tem sporočajo, da firma sestoji iz mnogo studiev, ki ne živijo le za Elder Scrolls in Fallout. Novinka bo akcijska tretjeosebna večigralska zamahovalnica. Z njo otvarjajo novo podzvrst timskega bojevanja, za katero upajo, da bo uspešna, kot so postale igre MOBA. Nasploh se BattleCry, ki bo free 2 play, največkrat omenja v družbi igralno sicer drugačnih, a po svoje prelomnih League of Legends in Team Fortressa. Naenkrat se bosta lahko udarili dve ekipi po šestnajstih soldatov, in to zvečine jeklo na jeklo. Nenavaden punkovski svet namreč ne mara za smodnik, ljubi pa velikanske meče in kovinske pesti. Likov bo v osnovi peterica, pri čemer so posebne sposobnosti, kombinacije in napredovanje samoumevni. Prikazan dvoboj je kljub alfa verziji deloval, le malce plitek se je zdel napram enoigralskim odličnicam, dočim lokostrelka nekako ni sodila v druščino borcev prsa na prsa. Toda zadeva ima pred seboj še leto dni razvoja, kajti javno beto so obljubili šele za naslednjo pomlad. Dotlej se splača pogledati reklamni filmček. (Ki mu igra ne bo prav nič podobna.) (lf)




FAR CRY 4 Ubisoft za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 18. novembra Četrti Far Cry se bo ponašal z večino odlik predhodnika. Najprej z dih jemajočim odprtim svetom, posejanim z množico sovražnih postojank, ki jih bo moč napasti iz katerekoli smeri in na več načinov. Bodisi prihuljeno s samostrelom, bodisi rešetalno z mitraljezom. Spet ne bo izostal psihotični negativec, tokrat v podobi blontnega Pagana Mina, diktatorja himalajske dežele Kyrat. Tjakaj se bo naš junak, A. J. Gale, vrnil raztrosit materin pepel in ob tem padel v hudournik državljanske vojne. A namesto kolovratenja po pragozdu bodo to pot na vrsti plezanje, ogibanje plazovom, smučanje in jadranje. Novost bo v kampanjo brezšivno vpeto sodelovalno igranje, pri čemer partner ne bo nucal lastnega izvoda igre! Drzna poteza. Še drznejša bo naše jahanje slonov, ki se jim bo ob streljanju čisto scufalo in bodo gazili vsepovprek. (ag)





LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM Warner Interactive za vse sisteme, jeseni Superherojske štorije gredo v čedalje večje razsežnosti. Tudi Batman. Gothama se je naveličal, zato obišče Metropolis, nakar vkup s Supermanom zletita v črnino. Pridružijo se jima še ostali člani DCjeve Pravičniške lige, recimo Wonder Woman in Flash, potem pa se s skupnimi močmi postavijo po robu Brainiacu. Ta androidni superzlobnež ima namreč navado pomanjševati svetove za svojo kolekcijo igrač. V središču bo seveda Bats, iščoč prstane od Zelenih lantern po različnih vesoljih. Princip igranja bo znan, torej skakalno razbijaštvo, temelječe na različnih stričkih s samosvojimi sposobnostmi. Dosti bo vsemirjenja, kar bo dalo izkušnji novo dimenzijo, dobesedno. Kot je v zadnjih legoidnicah navada, bo tudi v tretjem Batmanu del sveta oziroma vesolja prost in z mnogo skrivnostmi. Bi bili pa srčno veseli, če bi igra dodatno raziskovanje konkretneje osmislila. Vračanje v nivoje in prosto igranje v Hobitu namreč nista bila polnovredna. (lf)





SUNSET OVERDRIVE Microsoft za xbox one, **oktobra** Insomniac, avtorji Resistance in Ratcheta & Clanka, so prestopili v Microsoftov tabor. Njihov strelski projekt Sunset Overdrive bo mešanica različnih vplivov, od rolkarščin prek Jet Set Radia do Ratcheta in njegovega futurističnо izmišljotinskega arzenala. Tony Hawk z velikansko puško, skratka. Ne bo se odvijala v posamičnih, linearnih stopnjah, temveč bomo harali po odprtem velemestu Sunset Cityju. Pri tem bomo s hitrostjo 'osmih metrov na sekundo' tekli po vseh zidovih, se odgnali od vsakega avta, se podričali po slehernem robu in se v slogu Crackdowna povzpeli na poslednjo stolpnico. Vmes bomo praktično nenehno nažigali po nepreglednih tropih mehkomesnih zombakljev, ki bodo za razliko od površinsko sorodnega niza Dead Rising hitri in gibčni. Spopadali se bomo tudi z drugimi frakcijami in imeli do sedem zaveznikov, vse igranje pa bo odeto v pisano, rahlo stripovsko grafično tuniko z gromozanskimi eksplozijami ter žarkimi barvami. Segin duh živi naprej! (sn)

THE DIVISION Ubisoft za PC, PS4 in xbox one, 2015 Kaj bi se zgodilo z ZDA po izbruhu smrtonosne epidemije? Družba bi se sesedla in preživeli bi razpadli na frakcije odpadnikov. A mi v tej tretjeosebni streljačini ne bomo bandit, marveč pripadnik vladne organizacije Division, izurjeni za preživetje primeru katastrofe. Prečkali bomo zapuščeno betonsko džunglo, odlično izrisano z novim pogonom Snowdrop, iskali preživele in uporaben material ter streljali slabe fante v glavo. Ker bo špil postavljen v bližnjo prihodnost, to pomeni mala brezpilotna letala v žepu in avtomatske mitraljeze. Največja odlika igre bo brezšivno spajanje eno- in večigralstva z gladkim skakanjem v igro, podobnim kot v Destinyju. Borili se bomo v skupini do štirih ljudi, pri čemer bodo ljudje lahko vskočili tudi s tablic in tako usmerjali brezpilotnike. Glede vzdušja gotovo ena od zvezd sejma E3. (ag)











THE SIMS 4 EA za PC, 4. septembra Kuro za izleganje zlatih jajc pitaš dalje in četrta generacija igrivega simulatorja življenja bo v vsem izboljšana trojka. Najbolj izpostavljajo orenk bolje razdelane osebnosti Simčkov, ki se bodo bolj prepričljivo odzivali na bizarnosti, ki se jim bodo dogajale. Prej jih je v dolgotrajnejše stanje slabe volje spravil boleč mehur, tokrat jih bo lahko v depro sunilo že popevanje soseda pod tušem. Hitrejše bo deljenje vsebine, saj boš skozi tako imenovano galerijo dostopal do vsega, kar bodo dali na razpolago prijatelji. Njihove Simčke boš recimo hipoma povlekel v lasten svet! Razen tega bodo v igri močnejša orodja za gradnjo hišk, pa tudi privzeto bodo soseske živahnejše kot v trojki in bolj podobne pravim skupnostim. Edinole grafika ne bo deležna kvantnega skoka, da bodo The Sims 4 lahko igrale tudi punčare na svojem prvem laptopu. (ag)





SUPER SMASH BROS. **Nintendo za wii U in 3DS, jeseni** Sveža izvedenka te mlatilne serije, ki doslej šteje tri dele, bo vnovič gledana od strani in po arenah se bodo potikali do štirje med sabo sprti liki. Šlo bo za razširjeno Nintendovo bando in znanih je trideset otepačev, od Maria in Bowserja do Samus (Metroid), Greninje (Pokemon), Ika (Fire Emblem), Linka (Zelda) ter, da, Sonica. Vsak bo imel sebi lastne in tematiki ustrezne napade – od Yoshija jih boš po jajcih fasal z jezikom, francoski buldog iz Nintendogs ti jih bo nič kaj nežno ogrizel in Kirby napihnil do onemoglosti. Variant bojev bo ničkoliko, tudi brez okoljskih nevarnosti. Tu bo bolj prišel do izraza borilni sistem, ki je po tradiciji vse prej kot plitek, a mu škodi vsesplošni kaos. Nemara se bo SSB naslednje leto potegoval za mesto na turnirju Evo. Najprej bo izšla inačica za 3DS in nato še za wii U. (sn)



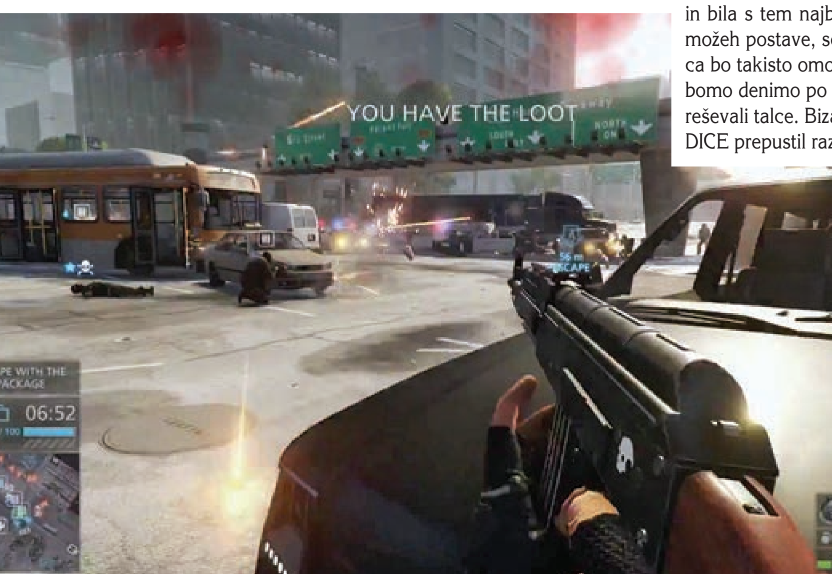
BLOODBORNE **From Software za PS4, 2015** Ko Hidetaka Miyazaki ni več vodil izdelave Dark Souls 2, smo se spraševali, kaj je narobe. Nič, le nekaj novega se je lotil početi. No, skoraj novega, saj Bloodborne ne bo pisana simulacija ježe na konjiču. Vnovič bo šlo za temačno tretjeosebno akcijsko frpjko z naprednim realnočasovnim bojem, ki pa naj bi okvirni sistem iz Dark in Demon's Souls potisnila korak naprej. Znašli se bomo v odprtem mestu Yharnamu, podobnem angleškemu Edinburghu v 19. stoletju, po katerem razsajata čarovnija ter bolezen in ga bomo sproti odkrivali. Ulice bodo zasedali krvoločni inficiranci, preveliki krokarji in napadalni psi, ki se jih bo treba odkrižati. Tokrat manj defenzivno kot v Dark Souls, saj ne bo ščita. Vihteli bomo cepanico, ki bo spreminjala obliko, in hkrati šibrenico, ki bo efektivna zlasti od blizu. Obljubljeni so še bistveno drugačna umetna pamet, izvrstna grafika in groza. Veliko groze. (sn)





BATTLEFIELD: HARDLINE **EA za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 21. oktobra** Založnik bi rad strelsko serijo Battlefield po vsej sili vzgojili v tekmeca Call of Dutyju. To pomeni frišen naslov vsako jesen, s čimer pride nevarnost maddenovske razvodenelosti. Tega se zavedajo in letošnje Bojišče bo od vseh najbolj samosvoje. Hardline bo namreč prizorišča vojaških spopadov zamenjal za tista med tolovaji in policaji, čeprav bo na prvi pogled to komaj opazno. Tako eni kot drugi bodo namreč vihteli arzenal, ki presega tistega povprečne diktatorske države. Nosili bodo avtomatska orožja, zaščitne jopiče in infrardeča opazovala ter protioklepna orožja. Enote SWAT bodo falote lovile z oklepnimi tovornjaki, helikopterji in jurišnimi propelerskimi letali. Malopridneži bodo odgovarjali z doma utrjenimi terenci z miniguni na strehi, cisternami-bombami in lastnimi helikopterji. Posebna pozornost bo namenjena uporabnim predmetom (gadgetom), kjer bomo namesto vojaških pehotnih min uporabljali plezalne kavlje in spustne vrvi.
Akcija je videti na moč podobna tisti v Battlefieldu 3 in 4, z oddelki bojevnikov, ki se vojskujejo kot organizirana armada. Z edino razliko, da lahko palicaji cefizlje uklenejo. Toda kdaj si nazadnje uzrl tak razčefuk v civiliziranem svetu? Ne, mi ga tudi nismo. Več smisla znamo izkusiti v enoigralski kampanji. Ta bo zadobila obliko napete mafijske pripovedi, ki naj bi silila ob bok tisti iz GTAjev in bila s tem najbolj ambiciozna v seriji doslej! Bajala bo o dveh možeh postave, sodelavcih, od katerih se eden spridi. Nova okolica bo takisto omogočila več pestrosti v večigralskih modusih, kjer bomo denimo po avtocesti lovili ukradeni tovornjak z denarjem ali reševali talce. Bizarno premiso na stran, pri Visceralu, kateremu je DICE prepustil razvoj, se vsaj trudijo. (ag)









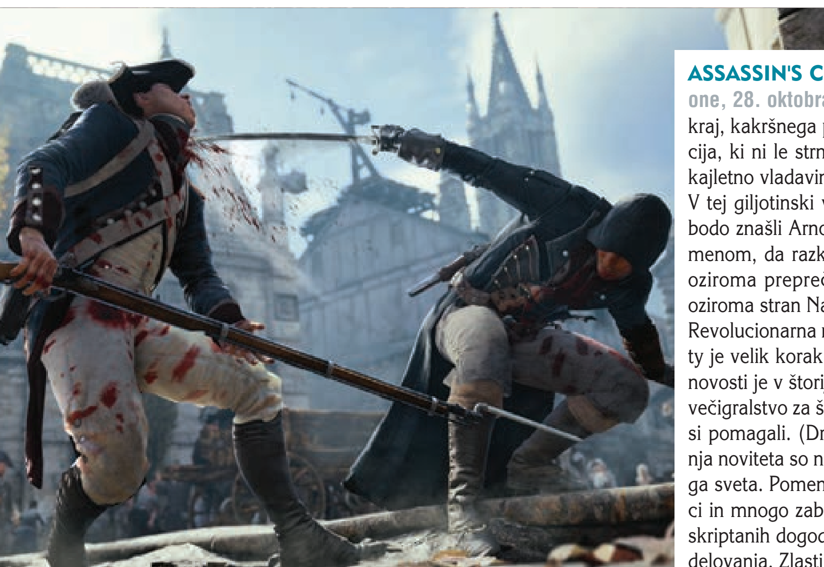
FIFA 15 EA za PC, PS4, XBO, PS3 in X360, 25. septembra EAju sploh ni treba brcati nasprotnika na tleh, saj Pro Evo dodobra tolče. Kljub temu se Fifina mašina ne ustavlja. Marketinška je na naslovnico znova dala Messija, igralna pa poskrbela za izboljšave. Oziroma spremembe, kajti publika te igre je tako velika, da je nemogoče zadovoljiti vso. Najočitnejša je konkretno lepša podoba, ki zajema tako podrobnejše animacije kot umazane drese, realistično travo ter številne do potankosti izrezbarjene štadione. Jasno, saj je pozornost zdaj na pogonu Ignite in s tem inačicah za PS4, XBO ter, da, PC. Ta bo dobil enakovredno next-gen verzijo! Nadalje je poudarek na hitrejšem obračanju in na splošno gibanju nogometašev, kar naj bi botrovalo poskočnejši akciji in tudi bolj raznolikim golom. Poseben poudarek so dali čustvom, kajti odslej bodo fuzbalerji reagirali na vlečenje za majico, prekrške, zgrešene in zadete strele. (sn)







LITTLEBIGPLANET 3 Sony za PS4, novembra Kar je bila pred leti zastavonošna Sonyjeva franšiza, se seli nekoliko v ozadje. LittleBigPlaneta ne delajo izvirni avtorji Media Molecule, temveč britanski najemniki Sumo Digital, ki med drugim klamfajo Forzo Horizon 2. Kakih večjih izvirnih idej v LBP3 na E3ju vsekakor ni bilo zaslediti. Osnovna finta je ta, da bodo do štirje poskakujoči vrečarji v tradicionalnem pogledu od strani tokrat samosvoji. Sackboy bo dobil tri prijateljčke, vsakega z lastnimi veščinami. Oddsock bo hiter kuža, ki se bo izkazal pri pritiskanju stikal, Swoop bo ptič, ki bo letal in pobiral predmete ter like, dočim bo Toggle tank, ki bo s težo rinil velike ovire. Stari Žakljarček pa bo mogel plezati in izkoriščati najdene onegaje, na primer sušilnik za lase. Ob tem kanijo nadgraditi urejevalnik stopenj, ki bo poznal šestnajst nivojev globine. (sn)



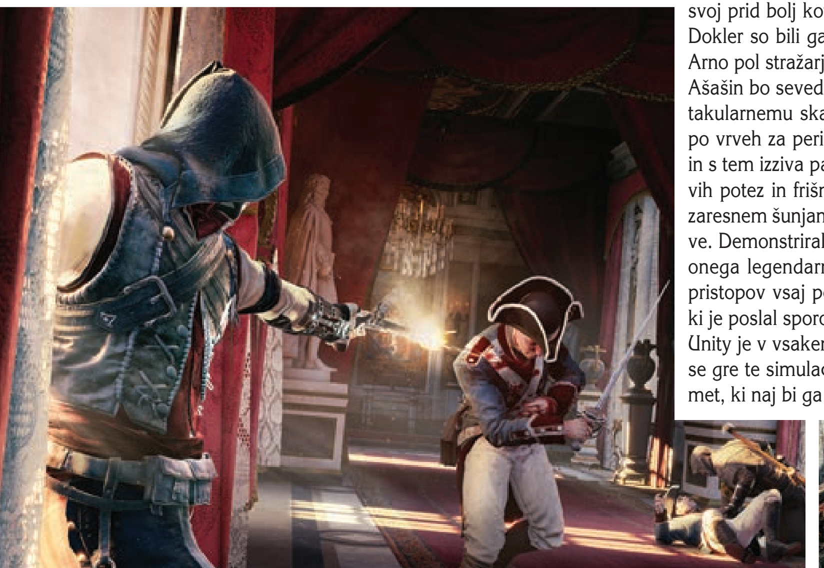
ASSASSIN'S CREED: UNITY Ubisoft za PC, PS4 in xbox one, 28. oktobra Pariz koncem 18. stoletja ni bil romantičen kraj, kakršnega poznamo danes. Odvila se je namreč revolucija, ki ni le strmo(ob)glavila kralja, marveč vzpostavila nekajletno vladavino terorja, med katero so rablji delali nadure. V tej giljotinski vojni rojalistov, žirondistov in jakobincev se bodo znašli Arno Dorian in njegovi ašašinski kameradi z namenom, da razkrijejo pravo silo za prevratom. In pomagajo oziroma preprečijo vzpon nekega malega generala (vloga oziroma stran Napoleona v AC-svetu še ni jasna).

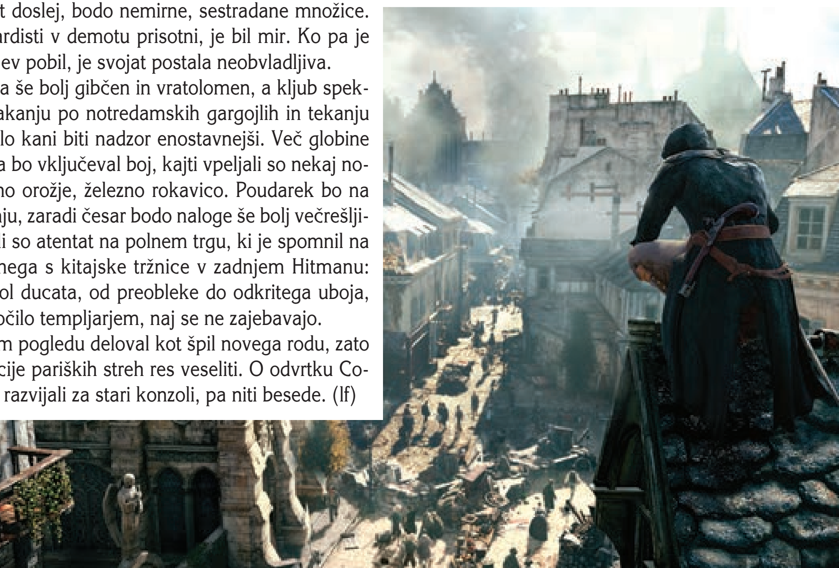
Revolucionarna ni le tematika, marveč tudi vsebina, kajti Unity je velik korak od štirice, tako grafično kot igralno. Ena od novosti je v štorijalno kampanjo brezšivno vpeto sodelovalno večigralstvo za štiri kapucinarje, ki bodo eden drugega krili in si pomagali. (Drugačne družabnosti začuda ne bo.) Naslednja noviteta so notranjosti stavb, ki ne bodo ločene od ostalega sveta. Pomembno vlogo bodo imele krčme s kvestodajalci in mnogo zabavnega dogajanja. Nasploh bo naključnih in skriptanih dogodkov neprimerno več, pa tudi vplivov našega delovanja. Zlasti močan element, ki se ga bo dalo uporabiti v svoj prid bolj kot doslej, bodo nemirne, sestradane množice. Dokler so bili gardisti v demotu prisotni, je bil mir. Ko pa je Arno pol stražarjev pobil, je svojat postala neobvladljiva.

Ašašin bo seveda še bolj gibčen in vratolomen, a kljub spektakularnemu skakanju po notredamskih gargojlih in tekanju po vrveh za perilo kani biti nadzor enostavnejši. Več globine in s tem izziva pa bo vključeval boj, kajti vpeljali so nekaj novih potez in frišno orožje, železno rokavico. Poudarek bo na zaresnem šunjanju, zaradi česar bodo naloge še bolj večrešljive. Demonstrirali so atentat na polnem trgu, ki je spomnil na onega legendarnega s kitajske tržnice v zadnjem Hitmanu: pristopov vsaj pol ducata, od preobleke do odkritega uboja, ki je poslal sporočilo templjarjem, naj se ne zajebavajo.

Unity je v vsakem pogledu deloval kot špil novega rodu, zato se gre te simulacije pariških streh res veseliti. O odvrtku Comet, ki naj bi ga razvijali za stari konzoli, pa niti besede. (lf)











DAWNGATE EA za PC, jeseni Veliki Electronic Arts je moral skočiti na vlak iger MOBA. Predlagajo simpatični Dawngate, ki je že prešel v odprto beto. V načelu sledi temeljem Dote in njenih klonov: dve moštvi s po petimi junaki se stepeta na risankasti karti s farbovitimi drevesi in računalniško vodeno vojsko, ki neutrudno koraka k nasprotni trdnjavi. Novosti so v detajlih. Na prvi karti sta stezi le dve, ne tri, je pa zato obširnejša okolica. Po bojišču je raztresena kopica stranskih ciljev, ki pospešijo priliv goldinarjev, s katerimi kupuješ opremo. Dotok denarcev je razen tega odvisen tudi od tvoje uspešnosti v vlogi, ki si jo izbereš pred bitko. Vloga hunterja ti denimo prinese večji zaslužek ob 'čiščenju' hoste. Proženje veščin je kanček zahtevnejše od onega v Doti, saj jih je treba na pravi način skombinirati. Vsekakor Dawngate ni le cenen poskus kopiranja velikih. (ag)



RAINBOW SIX: SIEGE Ubisoft za PC, PS4 in xbox one, 2015 Po več klasično strelskih naslovih se serija protiterorističnih iger Rainbow Six vrača h koreninam. V prvih delih je bilo namreč igranje razdeljeno na dve fazi. Najprej načrtovalno, v kateri so specialci vojaške enote Rainbow preudarjali, kako in iz katere smeri napasti teroriste. Ter nato fazo izvedbe, v kateri so letele krogle. Siege bo zopet imel oboje. Dasi bo premogel enoigralsko in sodelovalno kampanjo, so na sejmu predstavili le večigralstvo. Moštvi s po petimi člani bosta izmenično nastopali v vlogi specialcev in teroristov. Prvi bodo med pripravo izvidovali z robotki in termalnimi kamerami, drugi bodo postavljali pasti. Prikaz boja je navdušil z uničljivo okolico, za borce pa bo lahko usodna že ena krogla. V nasprotnem primeru bodo od sreče kušnili svoj zaščitni jopič. Siege bo spet hardcore. Je že čas. Aja, R6: Patriots je mrtev :(. (ag)



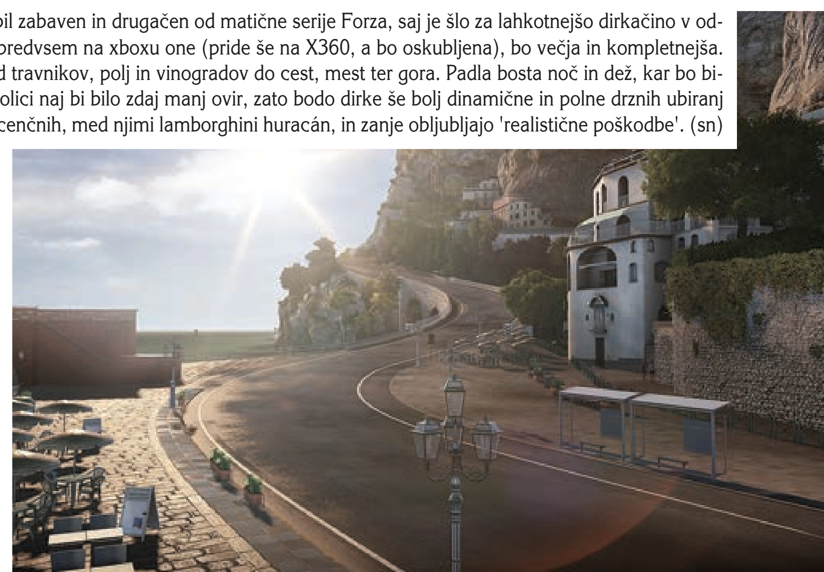


TALES FROM THE BORDERLANDS Telltale za mnoge platforme, jeseni Pripovedna avantura v slogu The Walking Dead, ki je že bolj interaktivna risanka kot igra, na prvi pogled ne gre vkup s podivjano prvoosebno rešetalko Borderlands. A kdor je igral dvojko, ve poročati o psihotičnih likih in zgodbi, iz katerih bo Telltale lahko obilno pobiral. Oboje bodo spojili v Tales from the Borderlands in barvite podobe jim itak ne bo treba predelovati! Tales bo še ena epizodna serija kot omenjena zombijska in The Wolf Among Us, le da bo vzdušje bolj igrivo in bliže Samu & Maxu. Kljub temu bomo tudi tu z glavnima protagonistoma, fračo Fiono in Hyperionovim delavcem Rhysom, nenehno postavljeni pred kočljive dileme, od katerih bo odvisna pripoved. Ta se bo začela po koncu Borderlands 2. Intrigantna je obljuba, da bo dogajanje začinjeno s strelskimi sekvencami, in krepelca iz Tales naj bi se dalo uvoziti v naslove serije Borderlands. (ag)



FORZA HORIZON 2 Microsoft za xbox one in X360, 3. oktobra Prvi Horizon je bil zabaven in drugačen od matične serije Forza, saj je šlo za lahkotnejšo dirkačino v odprtem svetu puščavskega Kolorada. A manjkalo ji je dosti. Dvojka, ki bo domovala predvsem na xboxu one (pride še na X360, a bo oskubljena), bo večja in kompletnejša. Postavljena bo na jug Francije in Italije, kar pomeni raznolikejšo, 'našo' pokrajino, od travnikov, polj in vinogradov do cest, mest ter gora. Padla bosta noč in dež, kar bo bistveno vplivalo na dirkanje. Le-to znova ne bo tako realistično kot v Forzi, toda v okolici naj bi bilo zdaj manj ovir, zato bodo dirke še bolj dinamične in polne drznih ubiranj poti. Tako čez travnike kot skozi gostejši promet, za vlaki in letali. Avtov bo dvesto licenčnih, med njimi lamborghini huracán, in zanje obljubljajo 'realistične poškodbe'. (sn)





LONDONSKA MAŠKARADA



LordFebo se nikdar ne naveliča skupščin superjunakov in drugih prebivalcev neresničnih onkrajev. Zato se vnovič pridruži družbi odraslih otrok, ki v maskah kupujejo figurice, se igrajo in brskajo za stripi, ki so jih zgrešili.

Stripovske konvencije niso panožne razstave, marveč druženja v pravem pomenu besede, kjer se zberejo navdušenci nad vsesortnimi fantazijskimi svetovi. Čeprav so se taki krožki začeli s stripi, dandanes vključujejo še računalniške in namizne igre, filme, literaturo ter japanke. Londonski Comic Con ima vseh teh geekovskih zanimanj v izobilju, saj je daleč največji svoje baže v Evropi. Prvikrat sem ga izkusil pred šestimi leti, ko se je imenoval še MCM Expo in je gostil le nekaj deset tisoč ljubiteljev domišljije. Prireditev je odtlej pridobila najbolj znano licenco take organizacije, Comic Con, in se opazno razvila. Zadnji vikend v maju se je na razstavišču Excel zbralo rekordnih 100.000 obiskovalcev, od tega dobršen del preoblečenih v Maščevalce, Pravičnike in druge prepoznavne junačke hlačke! Naslov članka, četudi recikliran, je zato najbolj primeren.

Neverjetne šeme

Najbolj očiten element takega zbora je seveda cosplay, našemljenost v poznane like. Tega pri nas praktično ne poznamo, v bolj zanesenjaških deželah pa gre za orenk hobi. Čeprav je marsikakšen kos kostuma kupljen, je bistvo v lastnem rokodelstvu, ustvarjalnosti in improvizaciji. Nekateri šivajo, lepijo in zbijajo opremo po nekaj mesecev. Drugim ni težava biti bosopet, zgoraj brez ali od peta do glave prebarvan v modro. Rezultati so osupljivi. Videl sem v celoti doma izdelanega Ironmana ... pa Optimusa Prima, ki se je res zložil v tovornjaček ... do poslednjega izrastka dovršeno Kerriganovko ... v garaži narejenega prašičjeličnega gamorrskega stražarja ... nago z gromozanskim repom ... Doktorja Octopusa z verodostojnimi hrbtnimi tentakli ... Tanka iz Left 4 Dead ... štirirokega, svetlobne meče vihtečega generala Grievousa ...

V tej maškaradi uzreš mnogo interesantnih prizorov, kot so za prste obliznit povorka Disneyjevih princesk, v nulo izpopolnjeni borci iz Street Fighterja, marinec in alien, ki igrata avtomat, falanga špartanskih hoplitov nasproti Power Rangerjem, Stormtrooperji, ki vodijo brate Dalton v ketnah, Bane in Batmana objeta, celotna zasedba iz mange-animeja One Piece, trije Kapitani Amerika pred pisoarji, celo omizje Narutov, ki srebajo ramen, Jokerja, ki brska za starimi Šišmiševimi stripi, vedno prisotni spopadi med Sithi in jediji ... Zlasti je lepo videti izzivalne, oprijete in razkrivajoče ženske oprave. Angležinje imajo že privzeto velike joške in so zelo brezsramne pri razkazovanju oblin.

Veliko je figur iz mang in animejev, tudi takih, ki se zdijo nemogoče za oponašanje, a so fani vseeno udejanjili veličastne obleke s krili, gromozanskimi orožji in nemogočimi frizurami. Naj ti pride na pamet še tako obskuren ali pozabljen lik, nekdo se ga je spomnil in udejanjil. Lego striček, Playboyeva zajčica, brodolomec z odbojkarsko žogo, Little Pony, Pac-Man, tetromini, nek človeček se je celo zakamufliral v mini morisa. Ali pa dvoslojne maske, recimo steampunk Vader in zombi Mario. Večina se jih pride le pokazat, dočim najboljši nastopijo na tekmovanju, katerega zmagovalci gredo v jesenske finale Eurocosplaya.

Sejem bil je živ

Razstaviščni prostor sestoji iz mnogih sklopov. V prvi vrsti so številni prodajni štanti z zbirateljsko robo, ki sega od priljubljenih akcijskih kipcev in igrač do preoblek ter velemečev iz japanskih risank. Četudi ne iščeš nobene konkretnosti, bi kupil kar vse. Malčku plišastega facehuggerja in ženi Wonderwoman štumfe z miniogrinjalom. Ali raje oblekico tokijske šolarke. Za v posvečeno vitrino pa čarobno palico Harryja Potterja, zeleno lanterno od, no, Zelene lanterne, vilinski nakit in maketo Gundama. Bi imel čez celo steno spalnice stripovsko fototapeto, v kuhinji akvarel zadnje večerje z Nintendovimi liki in v dnevni sobi triptih zemljevida Srednjega sveta? Vse je naprodaj. Tudi bogat preživetveni komplet za zombijevsko apokalipso zna priti prav, kakor umeten rep, Portalova naprava ASHPD, barvne leče in profi stripovski flukiji. Seveda vse to dobiš na internetu, ampak na sejmu je ponudba na enem mestu, lahko jo potipaš, pa še kak funt ceneje pride.

A to še zdaleč ni večinski delež Comic Cona. Konkreten kos je namenjen azijski popkulturi, kjer med ostalim prodajajo japonske čokoladke, nudle in žlikrofe. Sledi razstava steampunkovske umetnosti z zasoljenimi cenami artefaktov, medeninasto-usnjene oprave udeležencev pa so nič manj kot holivudske. Nadalje potekata tridnevno tekmovanje v League of Legends in retroigranje, kjer je bila največja gneča okoli hitronožnega Dance Dance Revolutiona. Tu je stripu namenjen del Comic Village, kjer se prodajajo in menjavajo stari stripi ter predstavljajo neuveljavljeni risarji in pisatelji. Pa razdelek namizništva z založbami družabnih iger in igralnimi mizami. Yu-Gi-Oh čez vse!

Par pavilijonov zasedejo znana filmska in igričarska imena, čeprav so bolj izjema kot pravilo. Kar je v redu, saj pretirana korporativna prisotnost ne bi sedla. Kak studio prodaja blu-rayje ali dela skromno reklamo za film, založnikov videoiger pa je bilo kakih pet. Nintendo je kazal Mario Kart 8, WB Games so promovirali Lego špile in nekje se je igralo Ultra Street Fighter IV. Več filmskega dogajanja je v dvoranah, koder se vrtijo napovedniki in vodijo pogovori z ekipami. Vseeno kakšne hudo odmevne predstavitve ni bilo. Še največ zanimanja sta pritegnili serija Street Fighter: Assassin's Fist in prihajajoči dokumentarec Showrunners, ki razkriva zakulisje snemanja ameriških TV-serij ter šovov.

Kar se tika filmskega dela oziroma celebrityjev vobče, London zaostaja za San Diegom. Na kalifornijski dogodek bo prišel Ben Affleck in ekskluzivno bodo zavrteli par minut Batmana proti Supermanu, tukaj so pokazali edino dražilniški plakat za prihajajoči film Bananaman oziroma po naše Banananjam. Čez lužo se Comic Cona udeleži stripovski očak Stan Lee, ki se prešerno fotografira z oboževalci, v Londonu avtograme deli avtor nepoznanega Elephantmana. V Ameriki so redno v gosteh celotne zasedbe TV-serij, recimo Igre prestolov, v Angliji pride stiskat roke Briennin oproda. Od celega spiska kao znanih imen nisem poznal enega samega.

Vsi v London

Namen tega prispevka ni v sami reportaži s spomladanske prireditve. Razen vselej privlačnih fotk cosplaya se mi popisovanje take konvencije za nazaj ne zdi posebej smiselno. Tu praviloma ni najav in premier, marveč gre za zabavo, zanimivosti in izkušnje na osebnem nivoju. Zato ti strani orisa prireditve vzemi kot spodbudo za udeležbo. Pa ne ob letu osorej. Londonska maškarada se namreč zgodi dvakrat letno. Jesenska bo 24. oktobra, vstopnica je 15 šterlingov, izlet pa da neprecenljive izkustvene točke. Imaš celo poletje časa za razmislek. Menim, da je obisk takega dogodka, da je nuja za vsakega navdušenca nad omenjenimi tematikami. Tudi zate! Ko boš enkrat užil dogajanje v živo, se divil nad štanti z geekovsko robo, jedel riž iz skupne sklede z Raidenom in Zlatolasko ter začutil podpasno ščemenje ob pogledu na ledraste rešižene in skoraj nič oblečene vojnozvezdne princese, boš vedel, zakaj!


asia


Cakes With Faces
pop asia










Marvel




APOCALYPSE SUPPLIES
ASK US ABOUT OUR ZOMBIE EXPERIENCE


WILL FIGHT ZOMBIE HORDE FOR FOOD








POLICE PUBLIC CALL BOX





FIFA 14 se je na rovaš prvenstva razširila
Ne sicer s pravim world cup modusom, z brezplačnim približkom pa vseeno. Ekstra vsebine je bil deležen način ultimate team, kjer iz navideznih kart oziroma nalepk – takih, kot jih najdeš v svetlečih zavojčkih v Merkatorju – sestavljaš lastno moštvo in z njim meriš moči proti računalniku ali živim spletnim nasprotnikom. Na vseh sobnih sistemih, od PCja prek PS3 do PS4, smo tako dobili njegovo novo inačico FIFA 14 Ultimate Team: World Cup, ki simulira svetovno prvenstvo. S seznama izbereš eno od dvaintridesetih dežel udeleženk (Slovenije torej ni) in začneš sestavljati ekipo iz posameznikov širom sveta. Snopiče z naključnimi fuzbalerji kupuješ bodisi za FIFA-točke, ki jih seveda bolj počasi nabiraš z igranjem, ali s pravimi soldi. Na ta način bodo lastniki Fife 14 vsaj delno zadovoljeni in jim ni treba kupovati EAjeve igre World Cup Brazil 2014, ki je na rovaš polne cene in ne ravno polnih novosti prejšnji mesec pri nas dobila oceno 65.



EA pokopal Mythic Entertainment
Lanskega decembra so pri Electronic Artsu ugasnili strežnike mmorpgja Warhammer Online, ki kljub velikim ambicijam ni bil dostojen tekmec World of Warcraftu. S tem se je razvijalec, studio Mythic iz Fairfaxa v Virginiji, znašel v resnih škripcih. Založnik mu je zaukazal razvoj mobilniških naslovov, rezultat pa je bil porazni tablični Dungeon Keeper. To je zapečatilo usodo devetnajst let starega studia, ki je leta 2001 zaslovel z masovščino Dark Age of Camelot, ki je bila glavna tekmica EverQuestu. Še prej pa z online tekstovnimi frpjkami, MUDi. No, dober kader je ušel že leta prej in danes snuje spletščino Camelot Unchained.

GOG.com hoče mešati štrene Steamu
Doslej si igre, ki jih ponuja spletna štacuna GOG.com (Good Old Games) enostavno nabavil na njenem spletnem portalu. Ponašajo se s popolno odsotnostjo zaščite proti kopiranju. Toda firma bo stopila v korak s časom, ki zapoveduje napredne servise in povezovanje, saj je naznanila lastno odjemalsko programje, GOG.com Galaxy. Ta se bo od konkurenčnih Steama, Origina, uPlaya in ostalih razlikoval v pomembni podrobnosti: njegova raba bo prostovoljna! Zagnali ga bomo le, ko bomo želeli sinhronizaciti dosežke, iskati prijatelje in se meriti v več. Drugače bomo lahko špilali brez njega in aktivacij naj ne bi uvedli. V času podivjanega DRMja vsekakor pohvalen pristop.

Vsi avgusta na Gamescom
14. avgusta odpre duri za množice kelmorajnski igričarski velesejem Gamescom, pestrejša evropska inačica E3ja. Ker smo mnenja, da mora tak dogodek v živo izkusiti sleherni pravoverni gejmer, obisk spodbujamo. Časa je dovolj, projekt pa izvedljiv. Jurja oddaljeni Koln lahko zapakirate v nepozaben prijateljski avtomobilski izlet ali pa si za presenetljivo nizko ceno kupiš aranžma, ki ga ponuja turistična agencija Abctour (oglas najdeš nekje v reviji). Popravcev in izpitov tisti čas ni, zato je izgovarjanje lignjasto.
Skupi marke i pfeninge, idemo za Njemačku!

Kako gre Nintendu?

Internetni hivemind pravi, da slabo. Prvi povod za to je prodaja wiija U, ki je pod pričakovanji – v letu in pol so prodali nekaj več kot šest milijonov kosov, hoteli pa devet. Tudi zato je Nintendo koncem obračunskega leta, ki se je izteklo marca, objavil izgubo v višini pol milijarde dolarjev, kar je tretji zaporedni anualni minus. To je zadostovalo za senzacionalistične naslove širom spleta v slogu 'Nintendo z eno nogo v grobu!' in 'Wii U je mrtev!!!!'.
To so po vsej verjetnosti računi brez krčmarja. Nintendo so, tako kot igranje na PCju, pokopavali nenehno, a se je vedno pokazalo, da je firma preveč trdna in disciplinirana, da bi šla cugrund. Minus prihaja iz razvojnih stroškov, ki se bodo na rovaš uspešnega 3DSa nedvomno pokrili, pa tudi wii U ni tako v riti, kot se zdi. Prodaja se izboljšuje in sistem ima kar nekaj izvrstnih iger, od svežega Mario Karta 8 prek Zelde: Wind Wakerja do Super Maria 3D World in še česa. Škoda le, da je to konzola, ki jo kupiš za igranje Nintendovih iger, kajti ostali založniki se v njej ne najdejo. Bomo o tem rekli več kmalu, ko priobčimo članek o Ujevih plusih in minusih.



2DS je cenejša inačica 3DSa, namenjena mlajšim, ki so jo oropali poklopne zasnove in stereoskopske slike na zgornjem zaslončku. Drugače pa si sta strojčka enaka, tako da igre za 3DS delujejo v 2DSu.

Ob drugih težavah Japonce ovira Philipsova tožba v Ameriki, saj naj bi Nintendo z wiijem U kršil dva njihova lučkarsko-elektronska patenta. Philips hoče preprečiti prodajo wiija U in doseči odškodnino, po vsej verjetnosti pa gre za taktično potezo za polnjenje mošnjičkov na rovaš oslabljenega nasprotnika. Spomnimo se, Philips in Nintendo sta nekdaj sodelovala, ko je prosluli sistem CD-I dobil filmsko Zeldo ali dve, kar pa so spljuvali tako kritiki kot igralci.
Finančne situacije si Nintendo ne bo reševal s tem, da bo svojo kultno tolpo, od Maria do Yoshija in Kirbyja,



Pogosta cena za črni wii U z 32 GB v paketu z Mario Kartom 8 je 290 evrov, za paket, v katerem je Zelda: Wind Waker, pa 250. Če MK8 registriraš do konca julija, dobiš kodo za velik brezplačen špil!

tlačil na druge platforme, zlasti mobilne. Šef Satoru Iwata je glede tega docela jasen: ne in pika. Prav tako je malo verjetno, da bi wii U pocenili s tem, da bi iz paketa odstranili gamepad z zaslončkom, saj je ravno ta edinstven in razvijalcem nudi izvirne možnosti izražanja, čeprav je zazdaj slabo izkoriščen. Na njem občasno vidimo karto dogajanja in kaj podobno nenavdihnjenega. Daleč od tega, da bi ga imeli za drugi zaslon v hekerskih miniiigrah (ideja za Watch Dogs na wiiju U), da bi simuliral pogled iz vojaškega trota ali kaj podobnega. Naj bi pa kmalu potegnili zanimivejšo potezo: za trge v razvoju, s čimer mislijo na države, kot so Brazilija, Kitajska in podobne, naj bi ustvarili poseben, poceni hardver. Kako kanijo nanj dajati in predelovati igre, ni jasno. A poteza, če bo do nje prišlo, je zanimiva in pogumna.

Vedno več mobidičnega igranja in trošenja

Vsaj v Ameriki je tako, kakor pravi Nielsenova raziskava igralnih navad. Firma s slovesom je zaslišala dva tisoč ljudi in pravi, da so igralci, starejši od trinajst let, lani tedensko na vseh platformah skupaj igrali povprečno nekaj več kot šest ur, kar je 12 odstotkov več kot pred dvema letoma. 19 odstotkov tega časa so namenili igranju na mobilijah, kar je deset posto več kot leta 2012. Od tega je najbolj poraslo drkanje na ipadu in drugih tablicah, kar vse bolj počno tudi predani (hardcore). Američani se še vedno največ zabavajo s konzolami – 34 %, medtem ko ima PCjev delež cifro 33 %.



Deca je tudi razlog za kupovanje robe na mobilniških tržnicah. Staršem so drobižni zneski za igrice in interaktivne knjige vredni miru, ki ga imajo pred igranjem. Nič narobe, ako je uživanje zmerno.

S tem je nekoliko povezana druga številkarska vest, znova čezlužne narave. Raziskava podjetja Super Data pravi, da so prihodki od digitalnih nakupov letos porasli za 26 %, občinstvo pa samo za 9 %. To obsega tako digitalne nakupe iger kot dodatkov zanje skozi mikrotransakcije. V slednji kategoriji so ljudje največ kupovali dodatna orožja, oblačila in vozila, in sicer najraje v prvoosebnih streljankah. Precej manj je bilo nakupov paketov novih stopenj in zgodbenih dodatkov. Ker je denar sveta vladar, se lahko nadejamo manj slednjih in še več ponudbe kalašnikovk in rožnatih tankov za drobiž, ki se ga nabere. Mimogrede, največ naj bi na ta način zapravljal 32 let star moški, ki mu zato pravijo 'whale', kit. Ker je pač tako obilen, z vampom denarja. Take pravzaprav jemljejo na muho izdelovalci špilov z mikrotranskacijami kakršnekoli vrste, ne zastonjskarskih trum, kot je povedal Quantic Dreamov velmož v raportu z zagrebškega dogodka Reboot v prejšnji cifri. Saj si bral, kajne?

Lego Cuusoo je Lego Ideas postal
O Legovem projektu Cuusoo smo pisali v Jokerju 227. To je japonsko-danska naveza, v kateri je javnost predlagala in glasovala za posrečene kockaste modelčke, ki jih je fabrika nato po lastni presoji spravila v serijsko proizvodnjo. Doslej je na tak način izšlo šest kompletov, med drugim Minecraft. Zadeva se je izkazala za sila uspešno, zato se je Lego odločil, da jo spravi pod lastno streho. Cuusoo, kar po japansko pomeni sanjarjenje, je namreč znan tokijski agregat ustvarjalnosti, ki ni osredotočen le na legoidnost. Po novem je portal za kockasto ustvarjalnost in glas množic v Legovi lasti ter se kliče Ideas. Osnovna pravila ostajajo enaka: sestavi in objavi lastno zamisel. Ako v letu dni pridobiš 10 tisoč všečkov, bodo v Billundu modelček vpogledali in pretehtali. V primeru odločitve za izdelavo je avtor soudeležen pri dobičku. "Porno ali vojska odpade, zombijev ne bomo delali, za Zeldo pa bi bilo preveč težav z Nintendom in ustvarjanjem novih edinstvenih kock." Na revizijo ravno čakata tematiki Dr. Who in Mini Big Bang Theory.



Gumb za uboj telefona
V ZDA so leta 2012 ukradli milijon in pol mobilnih telefonov, lani dvakrat toliko. Zakaj? Ker se dobro prodajajo, se razume. Softver sicer omogoča resetiranje na daljavo, vendar je to moč zaobiti. Operater lahko izklopi številko IMEI, unikatno za čisto vsak aparat na planetu, a to zahteva nalog policije. Zato je vzniknila iniciativa, da bi imeli telefoni vgrajen tako imenovan kill switch, možnost, da na daljavo v eni potezi naredimo napravo neuporabno. S tem bi se ustavila trgovina z ukradeno robo. No, nekateri so do take skrajne možnosti skeptični, saj bi se utegnila zlorabljati, tako v domačem okolju kot s strani hekerjev. Drugi razlog za nezainteresiranost proizvajalcev in operaterjev je, da imajo dobiček od novih telefonov, ki jih kupijo okradeni, in zavarovanj.



Ker se vsak tretji poulični rop zgodi zaradi mobilnika, je zvezna država Minnesota kot prva sprejela zakon za obvezno tako 'stikalo' v vseh novih mobilnikih poleti 2015. Vseeno trdota tega dejanja pri tem ni določena. Zaklep telefona prek interneta imajo namreč že zdajšnji telefoni, med drugimi iphone, a to ga ne naredi za opeko, saj je možen vnos gesla. Bržda bo ostalo le pri tem, kajti dajanje rulji možnosti za instantno uničenje 600-evrske naprave zna biti v resnici tvegano.

Kontroler za XBO združljiv s PCjem
Zgražali smo se, ko je Microsoft splovil xbox one, a ni dal na plano gonilnikov, s katerimi bi bilo moč njegov joypad uporabiti s pecejem. Zdaj so naposled na voljo uradni drajverji za Windows 7 in 8. XBOjev plošček se z njimi spremeni v inačico tistega za xbox 360 in naj bi deloval v vseh igrah. Preizkusili smo ga v Fifi 14, Dark Souls 2, Thiefu, Super Street Fighterju IV in Rayman Legends – dela! Nekaterim nista všeč klikotava gumba pod kazalcema, a križec in triggerja so odlični. Manjkata pa na PCju brezžičnost, saj ni dongla, in podpora naprednim motorjem za tresenje. Ti so sami po sebi veliko boljši kot na xboxu 360, a na PCju recimo v Titanfallu obratujejo po starem. Za to bodo morale poskrbeti igre.



Google je poslej največ vredna znamka

Sicer obstaja več raziskav vrednosti posameznikov ter podjetij, toda analitiki so sklepčni, da je Google letos prehitel Apple na lestvici najžlahtnejših logotipov. Pri tem seveda ne gre samo za IT-panogo, marveč za celotno zasebno gospodarstvo. Cupertinski sadjarji so zavoljo inovativnosti in prodornosti dominirali zadnji dve leti, zdaj pa se je njihov vpliv upočasnil. Kar je logično, kajti lani kljub odlični prodaji in prelomnemu superračunalniku macu pro niso pokazali ničesar revolucionarnega za široke množice. Ipad in iphone sta le nadgrajevana, namigovane ure in televizorja pa ni od nikoder. Google po drugi plati naglo širi svoja področja in se je vrgel v robotiko, satelite ter avtonomne avtomobile. Itak pa je vseprisoten.



Googlu se šteje v plus, da deluje široko, inovativno in predvsem neskrivnostno, saj svoje koncepte razkriva že v zgodnjih fazah. Tak je tudi tale brezvolanski avto, ki pelje popolnoma sam od sebe. Z lidarjem na strehi (svetlobnim radarjem) si ustvarja 3D-sliko okolice in vozi upokojence po testni stezi.

Po oceni hiše Millward Brown, ki temelji na 150.000 anketirancih po vsem svetu, je veliki G vreden 159 milijard dolarjev. Na drugem mestu je Apple, sledijo IBM, Microsoft, McDonald's in Coca-Cola. Forbesova lojtrca je kanček drugačna, vendar je vse skupaj bolj kot ne špekuliranje. S kakšno metodologijo neki vrednotijo fane, ki spijo na pločnikih pred splovitvijo novega iphona, ali viralno širjenje Googlovih domiselnih doodlov? Kljub temu je bil učinek takojšen. Zavoljo raziskave je Googlova delnica poskočila, s čimer se je vrednost podjetja dodatno povečala. Toda že majhen zajeb lahko povzroči pok mehurčka ...

Tretji rod Microsoftove tablice surface pro

Razvpite Microsoftove linije tablic surface RT z Windows RT uporabniki niso dobro sprejeli in redmondsko podjetje se jo še trudi zbezati iz rdečih številk. Imajo pa kanček uspešnejšega sorodnika, serijo surface pro. Ta je namenjena resnejšemu delu in sloni na polni inačici Oken 8 ter Intelovih srčikah.
Sredi maja so naznanili novi surface pro z zaporedno številko 3 in nekaj zanimivimi rešitvami. V oči najbolj bode 12-palčni zaslon, ki ima to pot razmerje 3 : 2 in ločljivost 2160 x 1440. Nastavljivo stojalo lahko napravo postavi tako v pokončno lego kot poležano, primernejšo za delo s priloženim digitalnim pisalom. Dodobra so prenovili plastični pokrov s tipkovnico in dotikabilno ploščico, ki je občutno večja kot prej, s čimer so odpravili eno glavnih zamer prejšnje izvedenke. V tabli bije zadnji rod Intelovih CPUjev, haswelli, in izbirati je moč med modeli i3, i5 ter i7. Zraven spada do osem gigabajtov pomnilnika in do 512 GB diskovja SSD. Kljub tej za tako napravo navdušujoči moči pa je izdelek debel samo 9,1 milimetra! Microsoft trdi, da gre za najtanjšo napravo s haswelli, kar pa ni povsem fer, ker so mero vzeli brez pokrova.
Vse lastnosti surfaca pro 3 so prikrojene konkurenčnosti napram ultraprenosnikom pri poslovnih opravilih. Microsoft napravo oglašuje kot tablico, s katero lahko nadomestiš službeni prenosnik. Na ameriške police dospe te dni, dočim bo Evropa nanjo čakala dva meseca dlje. Odvisno od konfiguracije bo šla cena med 800 in 1950 evri, tipkovnica bo veljala dodatnih 130. Zainteresirani jo bodo morali kupiti v tujini, kajti Podalpje za tako tehnologijo še ni dovolj dobro.



Surface pro 3 je namenjen poslovanju. Ravno zato so se snovalci odločili za zaslon z nestandardnim razmerjem 3 : 2. A tipkovnica je za delo obvezna in da jo je treba kupiti posebej, je nadvse kislo.

LGjev superfon G3

Galaxy S5, HTC one in xperia Z2 so že na voljo, konec maja pa je novi rod svojega kronskega modela predstavil še LG. Poganja ga že videni štirijedrnik snapdragon 801, navit na 2,5 gigaherca, ciferni presežek pa tiči v 5,5-palčnem zaslonu z ridikulozno razločljivostjo 1440 x 2560. Čemu nucamo gostoto 538 pik na inčo, vedo le Korejci. Zaradi te matrične finosti tehnologija ne more biti zavihan OLED, kakršen je bil model flex, marveč je displej klasičen tekočekristalnež, raven kot likalnik. Druga izstopajoča železninska postavka je fotoaparat na laser. Ta magična tehnologija, ki je bila pogibel za Bruslija in Alderaan, skrbi za svetlobnobrzo ostrenje slike, predvsem pa za marketinško izpostavljanje. Laser prodaja!



149-gramski laserski G3 pride julija v petih barvah. Čeprav daje videz metalnosti, so vsi atomi ohišja na nekovinski strani periodnega sistema. Material je polikarbonat z obrambo proti praskam.

Ostale vrline G3ja se skrivajo v programju. LG je docela prevetril vmesnik, ki naj bi vključeval vse dobrote tekmecev plus mnogo novih domislic, od hitrejšega odklepanja zaslona prek bolj prilagodljive tipkovnice in zaklepanja vsebin pred brskajočo ženo do pomoči za 'sebkanje' (ustvarjanje samoportretov, to pomeni). Izdelali so celo lastnega pomočnika, sličnega Google Now. O celokupni posrečenosti in kakovosti bomo sodili bržda prihodnji mesec, kajti k nam onegaj dospe v začetku poletja.

Beats za milijarde k Applu

Znamka Beats je poznana po slušalkah in tehnologiji za reprodukcijo zvoka. Soustanovil jo je Andre Young, bolje znan kot raper Dr. Dre, z namenom ustvariti boljši zvok od konkurenčne opreme. Po njegovem so ostale slušalke pofl, Beatsove pa zaradi kakovostnejših basov mnogo bolj primernejše za hip hop in druge zamorske športe. Firma je bila nekaj časa v delni lasti HTCja, zato se njihovi mobilniki dičijo s najboljšo stereomuziko. Da je nekaj na tem, priča najbolj odmevna novica zadnjega meseca: Apple se je po hitrem postopku odločil za nakup podjetja Beats, čemur bo namenil tri milijarde dolarjev, večino tega v neoznačeni gotovini, ostalo v delnicah.



Dr. Dre je west coast kantavtor in glasbenik, ki od leta 2006 prodaja kvalitetne slušalke, konkurenčne izdelovalcema Bose in Sennheiser.

Jabolčni komandant Tim Cook je povedal, da je *"glasba pomemben del našega življenja in ima od vselej posebno mesto v srcu Appla"*, a konkretnih načrtov z nakupom ni obelodanil. Dejstvo je, da se slušalke Beats že lep čas domala ekskluzivno prodajajo v Applovih trgovinah. So v Cupertinu pogruntali, da so njihovi kupci podobni tistim, ki nabavljajo macbooke in ipade? Kanijo sploviti hišno linijo naglavnih membranic, s čimer bi konkretno zarezali v trg dodatne opreme, kamor se doslej niso podajali? Bodo ipadi in iphoni bolj kvalitetno stereoozvočeni? Ali pa bodo gradili na servisu pretočne glasbe BeatsAudio, nalik 'našemu' Deezeerju? Bodi tako ali drugače, Doktorju, ki je še vedno dobršen lastnik, se lahko le smeji. Postal bo prvi milijarder v hip hop panogi!

OS X in iOS kmalu še bolj povezana

Apple na svoji junijski razvojniški konferenci WWDC ni pokazal niti koščka trdnine in s tem razočaral vernike, ki so pričakovali televizor, uro in novi ifon. A tudi brez novega hardvera se bo funkcionalnost njihovih naprav dvignila, kajti predstavili so prihodnji rod softverskega sloja tako za računalnike kot mobilije. Novi



Eden od fičrov novih sistemov bo telefonično komuniciranje, govorno ali pisno, prek računalnika. Iphone in mac morata biti le v isti mreži.

OS X se bo klical Yosemite, kajti od prejšnje različice dalje ga ne poimenujejo več po mačkah, marveč po kalifornijskih krajih, dočim bo mobilni sistem iOS nosil zgolj zaporedno številko 8. Oba izdelka prideta jeseni, pri čemer bo slednji sovpadel z iphonom 6.

Dasi bo imel namizni sistem mnogo izboljšav in nov, iOSu sličen ploskejši dizajn, ter četudi bo mobilniška osmica bojda največja nadgradnja doslej, je najbolj v ospredju njuna povezanost. Za dobršen del sodelovanja po skrbela nova storitev, iCloud Drive, oblačna omara s privzetimi 5 gigabajti prostora, kamor se bodo nalagali tako posnetki kot dokumenti. Z njo se Apple končno pridružuje Google Drivu in OneDrivu, kajti njihov doslejšnji iCloud je bil le začasna shramba. Pogruntavščino seveda reklamirajo, kot da so izumili nekaj čisto frišnega. Niso, res pa je, da bo rokovanje z oblakom karseda priljudno in z močnim poudarkom na urejanju fotografij, s čimer bo jabolčni ekosistem še bolj vseobsegajoč. Primer sodelovanja naprav skozi oblak je tudi brezživno prehajanje med odprtimi dokumenti brez potrebe po shranjevanju. Začneš s pisanjem maila na iphonu in nadaljuješ na macbooku. Nič manj zanimiva ni neposredna vez telefona z macom, ki bo omogočala klicanje in esemesanje z računalnika, če ifona ne bo pri roki.

iOS 8 bo prinesel dolg spisek novitet. Tu bo skupna platforma za vse telovadne in zdravstvene aplikacije ... čuda novih bližnjic in opozoril v notifikacijskem središču ... vpisovanje s prstnim odtisom v vse servise ... deljenje lokacije in izmenjevanje kupljene robe med družinskimi člani ... Mnogo alinej je takih, ki jih uporabniki konkurence že poznajo, recimo možnost drugačne, drsalne tipkovnice. Toda po predogledu sodeč bo Applovi oholosti navzlic prihajajoče mobilniško okolje za prste obliznit.



Na levi so nove bližnjice do priljubljenih stikov, na sredi boljši poštni klient, ki podpira drajs levo in desno, na zadnji sliki pa hitra obvestila.

Poleg uporabniških novosti je firma dogodku primerno predstavila par razvojniških rešitev. Ena od njih je nov programski jezik swift, ki bo poenostavil kodiranje aplikacij in pohitril njihovo izvajanje. Nenavadno močan poudarek pa so govorci namenili knjižnicam, ki se tičejo iger. Do te mere, kot bi hoteli namigniti na pripravo igralne platforme. Morda v okviru televizorja ...

Komercialni vesoljski poleti so vse bliže

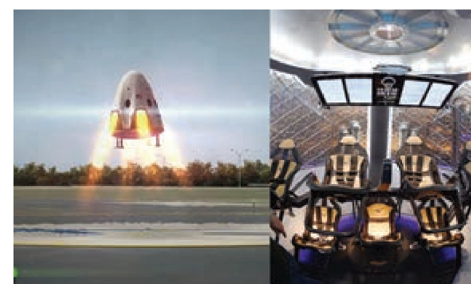
V zadnjih dneh maja smo bili priča dogodkoma, ki sta trenutek pričetka poletov v vesolje še nekoliko približala navadnim smrtnikom (z nesmrtno količino denarja). Najprej je podjetje Virgin Galactic Richarda Bransona doseglo dogovor z ameriško Federalno upravo za lete, s katero so uredili frčanje plovil za vesoljske polete med vsem obstoječim letalskim prometom, da ne bodo eni drugim v napoto. Začenši z avgustom bo vzletišče Spaceport America v Novi Mehiki, Virgin Galacticova osrednja baza, lahko pričelo s komercialnim delovanjem. Branson predvideva, da bodo prve potnike v nebo ponesli jeseni.



SpaceShipTwo je sredinski del tele naveze, ki se na nebu loči, vžge raketne motorje in s hitrostjo 4000 km/h dvigne potnike deset kilometrov nad Karmanovo mejo (100 km), uraden rob vesolja.

To bodo storili z raketnim letalom SpaceShipTwo, ki ga bo do višine šestnajstih kilometrov najprej ponesel reaktivni White Knight Two. Celoten let bo trajal poltretjo uro, šesterica potnikov pa bo lahko v breztežnosti uživala polnih šest minut. Kljub temu in ceni 250.000 ameriških dolarjev na karto je prijavljenih potnikov že več kot sedemsto, v glavnem bogatašev in medijskih zvezd.

Le nekaj ur za Virginovo najavo so oživeli pri glavnem tekmecu, firmi SpaceX Elona Muska, in predstavili drugo generacijo vesoljskega plovila Dragon. V2 se od enice najbolj razlikuje v lastnem pogonu. Ta mu bo omogočal samostojno pristajanje na Zemlji, dočim zna v1 tja pasti s padalom. Druga noviteta je posadka do sedmih astronavtov, s čimer bo ta zmaj mogel dostavljati ljudi na Mednarodno vesoljsko postajo. V1 namreč tja od predlani tovori zgolj predmete. Zmaja v2 lahko takisto hitro preuredijo za naslednji polet, kar bo zmanjšalo stroške. Posebej zanimiva tehnična podrobnost plovila zadeva njegove raketne motorje SuperDraco. Njihova izgorevalna komora je napravljena z laserskim sintranjem, napredno inačico 3D-tiskanja, s čimer gre za pionirski tovrstno izdelan raketni motor! Prvi let naj bi bil okrog prehoda v 2016.



Čolnič Dragon, ki je zvečine prinašal tovor na postajo ISS, ima za seboj le uspešne misije. Bo dvojka s potniki in pristajalnim sistemom tudi uspešna?

FILMI, KRI IN ŠPRICER

Gerald se bo tudi letos odpravil v srce Prlekije gledat filme na najbolj zanimiv filmski festival naokoli. In na par deci jeruzalemčana s slatino.

Na površju se pogosto zdi, da se v slovenski filmski sferi ne godi nič bolj zanimivega od socialnih dram in občasnih komedij, ki nas poredko obiščejo v kinu. Od večjih filmskih dogodkov vsako leto priredijo Festival slovenskega filma s svežimi dosežki domače kinematografije, ki nima velikega posluha za žanrski film. A daleč stran od konvencionalnega filma, na drugem koncu Slovenije, se skriva nenavaden in prodoren dogodek te baže. Ljutomerski Grossmannov festival fantastičnega filma in vina je diametralno nasprotje 'visoke' kulture, ki kaže sredinec slovenskim filmskim stereotipom. Dogodek, ki bo letos med 15. in 19. julijem potekal že desetič, zaznamujejo ljubezen do žanrskega filma, neodvisne produkcije in vina. Veliko vina.

Kdo je Grossmann?

Da se festival odvija v Ljutomeru, je odgovoren lokalec dr. Karol Grossmann, ki ni bil filmar, marveč odvetnik. Mož z začetka dvajsetega stoletja je bil sila izobražen in razgledan človek z nemalo interesi, ki so segali od gledališča do pisane besede. Med drugim se je navduševal nad sodobno tehnologijo, predvsem fotografijo in filmom. V nemškem Dresdnu je kupil 17,5-milimetrski amaterski filmski aparat in tako postal prvi Slovenec s kamero. V letih 1905 in 1906 je posnel naše prve filmske zapise, preproste gibljive fotografije takratnega mestnega dogajanja. Čeprav je šlo le za raziskovanje zmožnosti novega medija, je bil to prvi mejnik v slovenski kinematografski zgodovini. Omeniti velja, da je leta 1915 nekaj mesecev pri njem bival nihče drug kot Fritz Lang. To je bil kasneje slavni režiser, ki je posnel zgodnje filmske klasike, kot so Metropolis, Testament dr. Mabuseja in M. Kdo ve, morda je Karol vplival na filmsko bodočnost mladega Langa!

Festival fantastičnega

Stoletje po prvih filmskih posnetkih so dvatisočpetega v Lotmerku lansirali prvi Grossmannov festival filma in vina. Od leta 2010, ko je postal eden od članov Evropske federacije festivalov fantastičnega filma, imenu dodajajo pridevnik 'fantastični'. Več kot primerno, saj se dogodek specializira za gojenje žanrske filmske kulture, ki je pri nas dokaj zapostavljena. Čeprav je naklonjenost grozljivkam očitna, pa se Grossmannovci trudijo postreči s čimpestrejšo izbiro različnih zvrsti tako domače kot tuje neodvisne produkcije. Istočasno promovirajo filmsko kulturo, ki je širšemu občinstvu manj dostopna. Prireditev je tako namenjena velikim filmskim entuziastom ter tistim, ki so se pripravljeni brez predsodkov podati v svetove, kjer so meje dobrega in slabega okusa često zabrisane.
Tekom dogajanja zavrtijo okoli šestdeset filmov, od glasbenih dokumentarcev in kratkih filmov do grozljivk z mnogimi podsortami – slasher, trasher, obskurni, eksploatacijski in eksotični biseri, kultne klasike. Nekaj jih zasučejo v mestnem kulturnem domu, a večina projekcij se odvija na prostem. Tam, kjer se lahko gledalec giblje od ene do druge in vmes zgrabi kako pivo ali kozarček žlahtnega in si ogleda, kar mu pade v oko. Morda to ni najbolj idealno za puristične filmoljubce, ki prisegajo na popolno tišino. A občutek je bolj sproščen kot v lokalnem multipleksu in vzdušje sceloma židano. Filme pogosto pospremijo tudi avtorji in festival vsako leto gosti kultne filmske ikone, ki z gledalci delijo anekdote svojih karier.

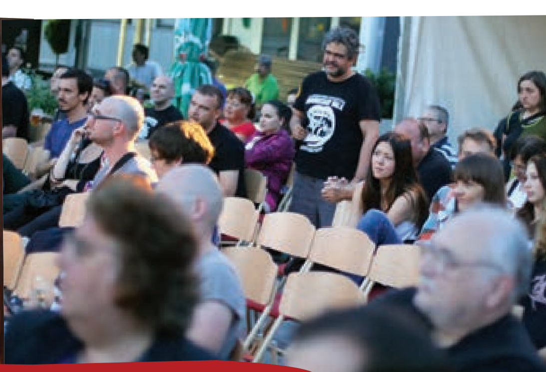
Dogajanja obilo

A projekcije še zdaleč niso edino, kar lahko kinohodec doživi na Grossmannu. Prlekija slovi po pristnem vinorodnem okolišu, zato ob filmskem organizirajo vinski program z degustacijami lokalnih vinogradnikov. Obiskovalec se lahko priključi kateri od delavnic, ki se odvijajo čez dan. Igralske sposobnosti je moč piliti v igralski delavnici, učiš se delati filmske maske s profesionalci ličenja ali se podaš v gverilsko



Zadnji dan festivala je videti, kot bi se znašel sredi pijane zombijske apokalipse. Parada pošasti, ki si vsako leto nadene drugačen grotesken videz, za letos obljublja polaganje rekorda v četvorkah nemrtvih.





Festivalske prireditve tekom tedna zabeležijo okoli devet tisoč obiskov. Prišleki se lahko med drugim prepuščajo mnogim ekstravagantnim filmskim užitkom, se čez dan priključijo kateri od delavnic oziroma si enostavno privoščijo kozarček (ali več) pristnega ljutomerskega vina.





akcijo in tekom Male delavnice groze posnameš lasten film. Filmski mučeniki obiščejo Torture Garden, kjer v neprestanem deseturnem filmskem programu prisostvujejo največjim filmskim grozam, tako vsebinskim kot kvalitetnim. Keč je, da moraš plačati izstopnino, če želiš zapustiti dvorano pred koncem maratona. Ob poznih večernih urah pa se v lokalnem klubu dogajajo različni, večinoma s punkom in rockom obarvani koncerti, ki so jim Ljutomerčani še posebej naklonjeni.
Vrhunec in najbolj prepoznavna značilnost festivala, ki se zgodi na zadnji dan, je vsakoletna parada pošasti. Čez dan si lahko obiskovalec za nekaj evrov prepusti profi mejk-up umetnikom Mad Squirrel FX iz Srbije, da iz njega ustvarijo zombija, demona ali drugo ostudno nakazo. Po želji ti naredijo lastno masko. Nato se povorka pozno popoldne ob glasnih, v živo igranih rockovskih ritmih sprehodi po ulicah Ljutomera. Ta iz mesteca za eno popoldne ustvari pravi mali Horror Con in za letos so si zadali, da bodo rušili rekord v zombijskih četvorkah. Istočasno se bo odvijala Subkulturna tržnica, kjer se bo izmenjevalo stare devedeje, plošče, stripe, knjige in podobno.

Idemo v Lotmerk!

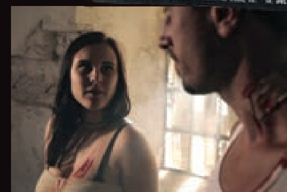
Letošnja okrogla prireditev znova obeta nemalo doživljajev in kinematografskih presenečenj. Za tiste, ki bi se odločili odpraviti v Prlekijo, velja omeniti, da festival nudi brezplačno kampiranje. Drugače pa je za nočitev z zajtrkom v okoliških turističnih kmetijah treba odšteti med 20 do 30 evri. Za projekcije ter nekatere delavnice in koncerte terjajo simbolično ceno. Hrana in pijača sta cenejši kot drugod po državi, ljudje prijazni in gostoljubni, lep vinorodni okoliš pa utegne navdušiti še tako zapetega mestnega človeka.
V času, ko kinematografi izgubljajo gledalce, so festivali postali neprecenljivi zagovorniki filma. Grossmannov je pravi mali čudež in eden bolj zanimivih širom Evrope. S sproščenim odnosom do kulture in filma, popestrenim z veliko obstranskega dogajanja, vsako leto privablja več obiskovalcev in zbuja pozornost svetovne filmske srenje. Pestri večeri ob projekcijah in vinu ter ležerni, zmačkani popoldnevi so lahko pravi oddih, prireditev pa obvezen cilj za filmske gurmane in gurmanke. Naj film in špricer tečeta v potokih!

MALA DELAVNICA GROZE

Tako so poimenovali delavnico v čast legendarnemu režiserju in producentu B-filmov Rogerju Cormanu po njegovem celovečercu Little Shop of Horrors, o katerem kroži podatek, da ga je posnel v dveh dneh in eni noči. Delavnica od prijavljenih terja, da v času festivala posnamejo in zmontirajo film po lastnih zmožnostih in sredstvih. Vsebinskih in drugih omejitev ni, računajo pa na izdelke v duhu festivala. Zadnji dan izberejo zmagovalca in ga simbolično nagradijo s kipcem, filme pa zvečer prikažejo množici. Če imaš interes in bi rad preizkusil svoje filmsko kreativne sposobnosti, se lahko prijaviš do 1. julija.



PLAN 9



Prlekija se lahko pohvali, da goji praktično edine žanrske entuziaste v Sloveniji. Medtem ko se slovenski filmarji pritožujejo, da jim država nakloni premalo denarja za njihova skropucala, je produkcijska ekipa Plan 9 (imenovana po famoznem Plan 9 from Outer Space, bojda najslabšem filmu vseh časov) na čelu z režiserjem Vitomrijem Kaučičem v zadnjih letih posnela kar štiri celovečerce. Korpus Krispi in trilogijo Vinopiri so udejanjili za skoraj nič denarja s pomočjo prleških zanesenjakov. Filmi po kvaliteti nihajo, a prinašajo svojevrsten žmoht in drznost, ki ga večina novonastalih visokoproračunskih slovenskih filmov ne premore. V teh filmih se odraža vse, za čemer stoji Grossmannov festival, in predstavljajo eno redkih B-produkcij pri nas. Ob kozarcu vina so Vinopiri ekstremno zabaven ogled za ljubitelje low-budget grozljivk. Vse filme si lahko v celoti ogledate na YouTube kanalu VitomirKaucic.





HOLLYWOOD NA OBISKU

Duh dobe, ko je Grossmann gostil režiserja Fritza Langa, je v mestecu ob reki Ščavnici še vedno živ, saj festival že od vsega začetka privablja znana imena iz sveta filma. Do danes je festival med drugimi gostil Lloyda Kaufmanna, režiserja eksploatacijskih treš ev Toxic Avenger in ustanovitelja B-produkcijske hiše Troma … Rogerja Cormana, kralja ameriške neodvisne produkcije, pri katerem sta filmsko pot začela Jack Nicholson in James Cameron … ter režiserja Norrisovih in Stallonovih hitov osemdesetih Menahema Golana. Jokerjevcem je bržda ostal v spominu intervju z (ne)slavnim Uwejem Bollom, mesarjem filma z igralsko licenco, ki ga je Sneti naredil na festivalu pred leti. Lanski festival, obarvan v žanr vesterna, je pripeljal legendo kavbojk in originalnega Djanga, italijanskega igralca Franca Nera. Nihče pa ne bo pozabil obiska izpred dveh let, ko je našo sončno deželo obiskal nihče drug kot gospod Saruman osebno – sir Christopher Lee.

PRAVI X-FACTOR

Ob prispetju Dni prihodnje preteklosti Snetinel obnovi odnos s svojim najljubšim superjunaškim univerzumom – tistim, v katerem bivajo mutantski ljudje X-Men. Trgajo ga rdeči žarki, režejo adamantijski kremplji, premetavajo silne nevihte, mečkajo telepatske sile. A vendar je bolj cel, mogočen in obsežen kot kadarkoli.

Mutacija je gibalo biološkega razvoja. Spremembe genoma botrujejo drugačnim lastnostim organizma, brez česar ni evolucije. Nastali primerek lahko podleže ali pa je močnejši, bolj prilagojen okolici. V teh primerih ima več možnosti za preživetje, vendar znajo obstoječa bitja to zameriti. Zmutirancev se bojijo in jih skušajo onemogočiti.

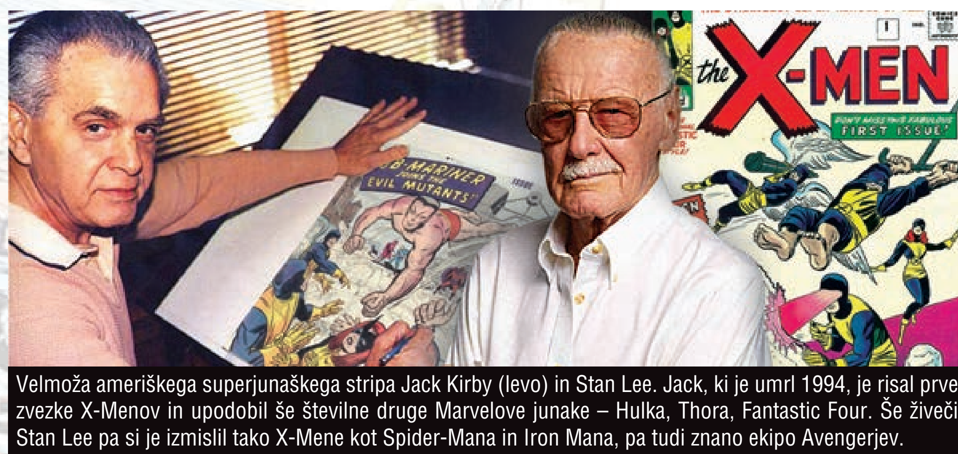
Prav to se dogaja v svetu X-Men stripovske hiše Marvel. V tem vesolju so ljudje pretežno sprti z mutanti – osebami, pri katerih se pokaže čarobna moč. Eni nadzorujejo misli, drugi letijo, tretji zdravijo, četrti spreminjajo obliko in tako dalje. Nekateri bi radi s človeštvom sobivali, ni pa malo takih, ki se imajo za naslednji korak evolucije in uberejo militantno pot. Poleg tega mutanti poznajo obilico medsebojnih razprtij, tudi 'dobri' z 'dobrimi' in 'zlobni' z 'zlobnimi'. Tovrstna zasnova omogoča posvečanje številnim temam, od mesarskega obračunavanja do osebnih dram, kar vodi k dolgoživosti. In res so Wolverine, Cyclops, Magneto in kompanija stari že štirideset let. Priljubljeni so tako kot Batman, Spider-Man in Avengers. Deloma zaradi stripov s častitljivo tradicijo, kjer so preobrati, spajanja in reseti del vsakdana. Deloma pa zavoljo filmov, ki vsakih nekaj let obnovijo splošno zanimanje za franšizo. Za mnoge je edini Wolverine Hugh Jackman in edina Storm Halle Berry.

A začelo se je na raskavem papirju in z neuspehom.

Ne najbolj fantastičnih pet

Izvirna stripovska serija z nazivom The X-Men je naletela na hladen odziv. Marvel jo je lansiral leta 1963, da bi zaslužil z novo modo, ekipami superherojev. Malo prej so njihovi lastni Fantastic Four namreč poželi veliko odobravanje. Namesto samotarjev, kot so bili dotlej razturaški Spider-Man, Hulk in Iron Man, je bralstvo dobilo moštvo, katerega člani so se podpirali. Hrabrili so se v težkih trenutkih in bili bolj človeški od hladnokrvnih, polbožjih braniteljev pravice v Supermanovem slogu. Ravno tedaj se je ameriška družba osvobajala spon petdesetih, krepila so se protivojna gibanja, naokoli so hodili čudaki z dolgimi lasmi in vznikali so protesti proti rasni diskriminaciji ter vojskovanju. Fantastic Four so ujeli duha časa, saj je šlo za navadne ljudi, ki jim je moči darovalo naključje in so se dolgo trudili, da so jih zaobvladali.

X-Men, ki so ime dobili po genu X in posledičnih eXtra močeh, so jezdili na istem valu. Začetna peterica –



Velmoža ameriškega superjunaškega stripa Jack Kirby (levo) in Stan Lee. Jack, ki je umrl 1994, je risal prve zvezke X-Menov in upodobil še številne druge Marvelove junake – Hulka, Thora, Fantastic Four. Še živeči Stan Lee pa si je izmislil tako X-Mene kot Spider-Mana in Iron Mana, pa tudi znano ekipo Avengerjev.



Cyclops, Iceman, Angel, Beast in Marvel Girl (prvotno ime za Jean Grey) – je bila Fantastični četverici podobna v tem, da je sposobnosti prejela naknadno. To je vodilo k nebogljenosti in težavam, s katerimi se je mogel poistovetiti vsakdo. Zlasti mladi bralci, kajti vsi pozitivci so bili najstniki, izvzemši njihovega hromega šefa, Charlesa Xavierja ali Profesorja X. Vendar je bil strip zastavljen enostavno. Heroji so bili belopolti in so se kot staromodne dobričine borili proti Mutantski bratovščini, v kateri so bili sovražno razpoloženi Magneto, Quicksilver, Toad, Scarlet Witch in Mastermind. Prav tako smo že dosti na začetku ugledali oborožene robote Sentinele, ki so namenjeni lovu na mutante, in Xavierjevega orjaškega polbrata Juggernauta, ki ga je spridil nadnaravni kristal.



Kljub opevanju Kirbyja in Leeja so začetni zvezki X-Menov z današnjega stališča precej medli, tako risarsko kot vsebinsko. Pravi Iksiči so se začeli 1975.

V kompleksnost so se avtorji, med katerimi je bil glavni Spider-Manov oče Stan Lee, spustili pozno. Ko so v strip začele pronicati teme, kot je Magnetovo preživetje holokavsta, in so hoteli ustvarjalci razburkati vodo s simuliranim ubojem Xavierja, je bila prodaja že slaba. Izvirni The X-Men so v zadnji, 66. epizodi nastopili marca 1970.

Ko ugrizne Rosomah

Toda Lee in drugi Marvelovi velmožje so verjeli v zanimivi okvir. Leta 1975 so franšizo v drugačni obliki oživili pod nazivom Giant Size X-Men. Okrepili so se z boljšimi risarji in uslugami pisca Chrisa Claremonta, ki je potem za Iksiče skrbel še dolga leta. Ekipo so tokrat tvorili rasno in narodnostno raznoliki kerlci, kar je razbilo kalup. Prav tako so bile drznejše njihove moči. Vodja Cyclops, ki mu je iz oči švigal laserski žarek, je bil sicer bel ameriški moški in kot tak kajpak rojen vodja. A ob sebi je imel enakopravne mogočneže: ruskega mišičnjaka Colossusa, ki se je naredil v jeklenca, teleportirajočega se Nightcrawlerja iz Nemčije, zamorsko Storm, ki je v šamanski maniri spreminjala vreme, apaškega Indijanca Thunderbirda, Irca Bansheeja, Japonca Sunfira in Kanadčana Wolverina, ki je prišel iz sorodnega Hulka.
Wolverine je bil krvoločen, zdravil se je in iz rok so mu švignili veliki kremplji. Bil je neugnan, uporniški in nepopoln, zato so ga bralci takoj vzeli za svojega. A to se je zgodilo z vsemi Iksniki, ki so doživeli neprimerno večji uspeh kot pred dvanajstimi leti in so odtlej praktično samo še rasli. V prvi polovici osemdesetih so bili najbolj priljubljen ameriški superjunaški strip in so Marvelu prinašali bajne solde. Bralci se niso mogli nažiti prigod vedno večjega nabora mutantskih rešimož in rešižen, ki so toliko časa kot za odkupovanje sveta porabili zase in za svoje zagate.



Do reseta univerzuma leta 2012, ki mu rečejo Marvel NOW, je bila osrednja serija Uncanny X-Men Vol. 2. Odtlej je to All-New X-Men s sodobnim, ostrim videzom in časoplovnim scenarijem.

OSEBNE IXAZNICE

X-univerzum tvori na tisoče zvežčičev, v katerih je toliko izdajstev, prevar, obratov in ubojev, da bi globoko zajel sapo še Shakespeare. Nekatere pojave pa so stalne, da ne rečem ikonske. Tu je sedmerica.



WOLVERINE

Pravo ime: **James Howlett** ali **Logan**
Prvi nastop: Incredible Hulk #180 (oktober 1974)
James Howlett se je rodil v Kanadi na prelomu v 20. stoletje z močjo zdravljenja lastnih ran ter nenavadno dolgega življenja. Prav tako je posedoval bestialno ostre kremplje, ki jih je po želji pognal iz pesti. Boril se je v več vojnah in bil skrivni agent kanadske vlade. V tem programu so skušali ustvariti supervojaka, zato so Wolverinu (po naše rosomahu, vrsti kune) obdali kosti z domala neuničljivo kovino, adamantijem. Ko je napol blazen pobegnil, je srečal Profesorja Xavierja, ki mu je ponudil dom in mesto v organizaciji X-Men. Tam je Wolverine ostal nepredvidljiv upornik, ki rad gleda na lastne interese, s čimer je utelesil novi rod ameriških, protivojno in aktivistično usmerjenih moških. Je nasprotje vodje Cyclopsa, ki pooseblja staro avtoriteto. Kasneje se je pridružil Avengerjem in pomagal obnoviti realnost, ko jo je Scarlet Witch kolapsirala na dan M. V novih stripovskih prigodah se ukvarja s sinom, morilcem z imenom Daken.

CYCLOPS



Pravo ime: **Scott Summers**
Prvi nastop: X-Men #1 (september 1963)
Scott je sine majorja Christopherja Summersa. Ko je družina nekega dne letela domov, so avion napadli vesoljci iz cesarstva Shi'ar. Fant je utrpel hude poškodbe in je leto dni prebil v komi. Kasneje zaradi tega ni mogel nadzorovati optičnih – laserskih žarkov iz oči, ki so posledica njegove najstniške mutacije. Edini način je, da nosi poseben vizir ali očala, s čimer zaustavi energijo, ki je je dovolj, da prebije goro. Disciplinirani in požrtvovalni Scott po tistem, ko ga Xavier reši kriminalca Living Diamonda, postane vodja X-Menov, kjer ima stalno težave z neposlušnim Wolverinom in fura safr v ljubezenskih prigodah z Jean Grey. Hoče se poročiti z njo, vendar Jean umre, nakar se oženi z njenim klonom, s katerim ima sina Nathana – ta kasneje postane junak Cable.



JEAN GREY

Pravo ime: eem, **Jean Grey**
Prvi nastop: X-Men #1 (september 1963)
Ko je bila Jean stara deset let, ji je najboljšo prijateljico zbil avto. Trpljenje umirajoče je v Jean prebudilo mutantske – telepatske in telekinetične moči, zaradi česar je podoživela prijateljičino grozo. Vso zatravmirano so jo starši kmalu poslali k Xavierju, ki je v dekletovih mislih ustvaril miselne ščite in jo tako obvaroval. Šele dosti kasneje ji je omogočil, da je začela uporabljati svoje silne psihične moči, potem ko je že bila članica X-Menov pod izvirnim imenom Marvel Girl in sta šmirala s Cyclopsom. Jean je sčasoma zapustila X-Mene, vendar so jo ugrabili roboti Sentineli in jo zaprli v vesoljsko postajo. Ko je bežala nazaj na planet, se je z njenim klonom spojila vsemirska entiteta Phoenix in ga prevzela. Zaradi miselnih manipulacij zlobnega Mastermінda je Jean postala blazni Dark Phoenix, ki se je spopadel z X-Meni. Sčasoma je Jean, ki je ugotovila, da jo Cylops vara z Emmo Frost, prešla na višjo raven zavedanja in zdaj obstaja v drugi dimenziji.

PROFESSOR X



Pravo ime: **Charles Xavier**
Prvi nastop: X-Men #1 (september 1963)
Xavier je po rodu Anglež in ima zavidljive psionične moči, s katerimi bere in briše misli, vanje vstavlja projekcije in jih nadzoruje. Prav tako je sposoben deljenja mentalnih udarcev. Po nesrečnem otroštvu je potoval po svetu in v Izraelu spoznal Magneta. Skupaj sta se uprla negativcu baronu Von Struckerju, toda Magnetova skrajnost je Xavierja streznila. Zapustil je Izrael, vendar ne prej, kot je zaplodil otroka, ki je kasneje postal mutant Legion. Po spopadu z žlehtnim vesoljcem Luciferjem je hrom od pasu navzdol pristal na vozičku, a mu to ni preprečilo, da bi v ZDA ustanovil zatočišče za mutantsko mladež. Potencialne učence je našel s strojem Cerebrom, ki mu krepi miselne moči, in sestavil petčlansko ekipo mutantov, da bi slednje spravil s človeštvom. Prisiljeni pa so se bili bojevati z Magnetom, ki se je z ljudmi vojskoval. Naslednja ekipa – Giant Size X-Men – se je udarila z alienskim imperijem, nakar se je Xavier zatreskal v njihovo novo vladarico Lilandro ter se potikal po vesolju z ekipo Starjammerjev, v kateri je bil tudi Cyclopsov oče. Nato se je vrnil na Zemljo, se spopadal z Magnetom in drugimi mutanti, med drugim s Hulkom, ter izgubil spomin. Kako priročno.

MAGNETO



Pravo ime: **Max Eisenhardt / Erik Magnus Lehnsherr**
Prvi nastop: X-Men #1 (september 1963)
Magneto, gospodar magnetne sile, je po rodu Jud in je trpel pod nacističnim čiščenjem 'izbranega ljudstva'. Komaj je preživel in si kasneje ustvaril družino, ki pa jo je izgubil zaradi vmešavanja ljudi. Tudi zato je odvrgel misli na to, da bi z njimi sobival. Magneto meni, da naj si mutanti podvržejo ljudi, saj so naprednejši in boljši od njih, zato si zaslužijo, da jim vladajo. Kmalu je osnoval zlobno ali, bolje rečeno, moralno dvomljivo Bratovščino, kjer je zbral podobno misleče mutirance. Po vesoljski epizodi, kjer je ponesrečeno skušal prisiliti entiteto Stranger, da mu pomaga, se je vrnil na Zemljo in nadaljeval bojevanje s človeštvom ter Xavierjem. Čez leta je postal celo njegov zaveznik in prevzel ravnateljstvo šole, vendar premirje ni trajalo.

KITTY PRYDE



Pravo ime: **Katherine Pryde**
Prvi nastop: The Uncanny X-Men #129 (oktober 1994)
Medtem ko je večina mutantov moči odkrila v povezavi z neko travmo, jih je Prydova sprejela dokaj umirjeno. Kot najstnica je imela močne glavobole, nakar se je izkazalo, da je s spreminjanjem atomskih vibracij sposobna sebe in druge prenašati skozi trdno snov. Najprej se je je skušala polastiti Emma Frost, Bela kraljica Peklenskega kluba, še ene organizacije negativcev. Kitty se je pridružila X-Menom in se zatreskala v Colossusa, vmes pa dobila alternativna imena, kot sta Ariel in Sprite. Danes uporablja naziv Shadowcat, ki ga je dobila na Japonskem, kjer jo je Wolverine naučil borilnih veščin. Kasneje je Kitty postala članica britanske ekipe Excalibur in delala za agencijo S.H.I.E.L.D. iz univerzuma Avengerjev. V filmih pretirano spregledana Kitty je eden najbolj prijetnih X-likov, ki si zasluži biti pred številnimi moškimi kolegi in zlohotno Emmo Frost. Za nameček ima kul spremljevalca, alienskega zmajčka Lockheeda. Daenerys, si to ti?

STORM



Pravo ime: **Ororo Munroe**
Prvi nastop: Giant Size X-Men #1 (1975)
Belolasa in temnopolta Ororo je nova čarovnica-princesa afriškega rodu, ki se je rodila v Ameriki, a je odraščala v Egiptu. Pri petih letih so ji starši umrli v vojni, deklica pa je bila dolgo zakopana pod ruševinami zraven mrtve matere, zaradi česar je močno klavstrofobična. V Kairu se je prelevila v otroško zmikavtko in celo okradla Profesorja X. Pot ji je znova prekrižal, ko so se njene moči nadzorovanja vremena že začele razvijati. Postala je ključna članica združbe X in kasneje, po dnevu M, kraljica Wakande ter članica Fantastičnih štirih.

MYSTIQUE



Pravo ime: **Raven Darkhölme**
Prvi nastop: Ms. Marvel #16 (1978)
Punca germanskega priimka ima veličastno sposobnost, da se prelevi v katerokoli človekoliko bitje. Pri tem očitno skopira tudi obleke, čevlje, ure in očala. Huda mutacija :). Sposobnosti je skrivala tako dobro, da je pošteno napredovala v obrambnem ministrstvu ZDA in tam izvedela mnoge vojaške skrivnosti. Bila je članica Bratovščine, X-Force in X-Men, a je slednje pred kratkim izdala.

SENTINELI



Prvi nastop: X-Men #14 (november 1965)
Sentineli so veliki, oboroženi roboti, ki jih dr. Bolivar Trask ustvari za boj na mutante z nadčloveškimi močmi. Težava je v tem, da se Sentineli zavedo sebe in se z robotom Master Moldom na čelu odločijo, da si bodo podvrgli ljudi. Skozi leta in mnoge boje preidejo več razvojnih stopenj (mark I, mark II …), tudi v nanoobliko, s čimer skušajo mutante razdejati od znotraj, v krvi. V stripih Uncanny X-Men #141 in #142, ki so sta podlaga za film Days of Future Past, zavladajo vsej Ameriki, tako človeštvu kot mutantom, ki se z njimi vztrajno spopadajo. Ampak to je le ena od časovnic, ki Sentinele postavljajo v raznorazne vloge, tudi zaščitnike ljudi ter mutantov.

Tako je nastalo več bolj ali manj vzporedno tekočih zgodbenih lokov. Med njimi izpostavljam sago The Dark Phoenix, kjer mutante obsede entiteta iz vesolja in povzroči smrt nekaterih protagonistov (glej okvir 'Stripovski izbor') … Days of Future Past, ki je osnova za aktualni film in je predstavil potovanje skozi čas, ker Bratovščina umori predsedniškega kandidata … in razpad na dve moštvi, modro in zlato, ki gresta vsako po svoje, a se prepletata v tako imenovanih crossoverjih, kjer se srečujejo vsebine različnih vej.

Jean Grey in Xavier sta v vzporednih realnostih in odvrtkih večkrat umrla, skoraj vsa mutantska populacija je na 'dan M' izgubila moči, na čelo Bratovščine je prišla shapeshifterka Mystique in temačno obsedeni X-Meni so se spopadli z dobrotniki Avengerji (Thor, Iron Man, Captain America), saj je Marvel sčasoma poenotil nekdaj ločene stripovske univerzume. To se še vedno dogaja, nazadnje pred dvema letoma ob resetnem dogodku Marvel NOW. Poleg tega velja omeniti samostojne odvrtke, kot je X-Force, alternativna superjunaška ekipa z nekoliko manj znanimi heroji, kot sta Cable in Psylocke.

Srečevanje štorij in svetov je žal večkrat konfuzno in posiljeno, saj v posamične serije vpadajo deli, ki so drugačni tako slikovno kot slogovno. A fanov, ki jih je na milijone, to ne moti.

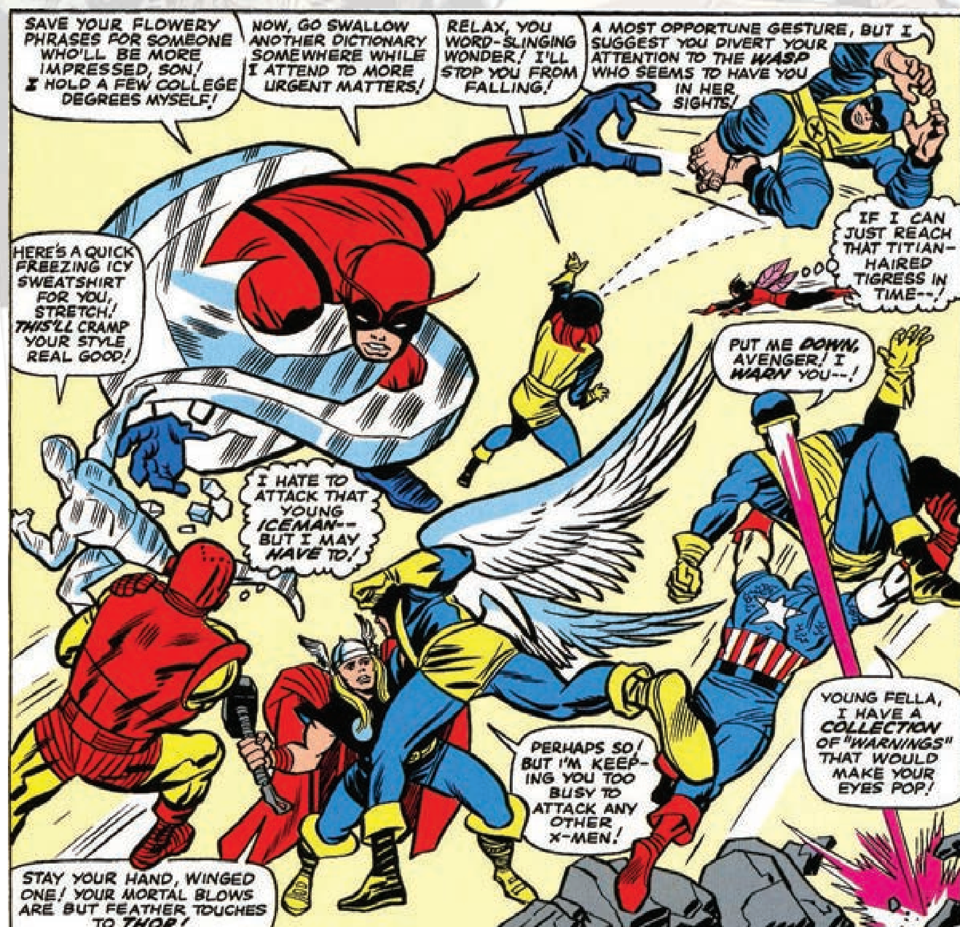


Industrialci in coprnice

Likov se je skozi leta nabralo toliko, da jih niti veliki ljubitelji ne folgajo več. Nastale so konkretne enciklopedije – dobršen del Dorling Kindersleyje The Marvel Encyclopedia s 363 stranmi odpade na X-Mene. Takisto je količina različnih podzgodb, nadzgodb, premešank, dopolnilk in ostalega komajda obvladljiva.

Vendar so X-Men več od rutinskega mimohoda novih in novih mutantskih herojev, ki se zapletajo v zmerom manj mogoče situacije. Iz trušča je moč izluščiti temeljne ideje, ki se jim ustvarjalci niso odpovedali. Ugotovitev, da so X-Men drugačne vrste superjunaki od čistunskih borcev za justico, kakršni so Avengerji in Superman, recimo kot pribita drži skozi desetletja. So še bolj človeški od Batmana in Spideyja, kajti tadva sta precej osamljena, mutantov pa je več in se lahko družijo. So otipljivi, intimni in tragični.

A vprašajmo se dalje, kdo bere stripe? Marsikdaj čudaki, neprilagojenci, drugačni, sanjači. Njih najbolj naslavlja ta serija, v kateri se družba normalnih zgraža nad drugačnimi, jih preganja in ubija. Mutanti se držijo zase, družijo se med sabo, v klikah, kot je Xavierjev 'Inštitut za nadarjene'. Svojo drugačnost pa spoznajo ravno v puberteti. Nič čudnega ni, da močno odzvanjajo pri mlajših odjemalcih in tistih starejših, ki niso pozabili, kako so jih v šolah kot piflarje garbali lokalni luzerčki.



X-Meni in Avengerji so se prvič udarili zgodaj, leta 1965, a zaradi nesporazuma. V predlanski 12-delni seriji Avengers vs. X-Men pa pet 'dobrih' mutantov obsede vsemirska entiteta Phoenix. Kakopak sledi epska bitka.

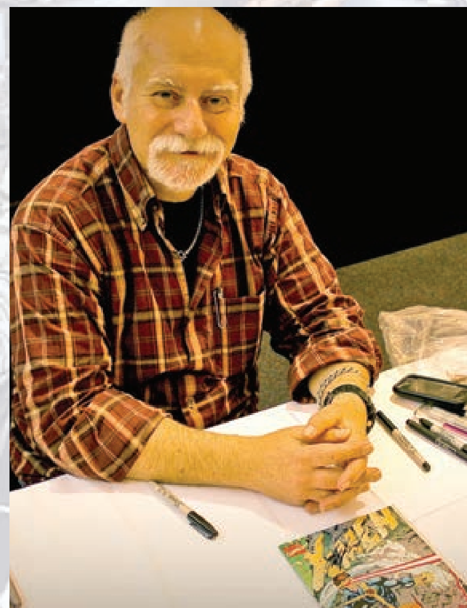




Robote Sentinele mnoge serije slikajo po svoje, med njimi film Days of Future Past. Tipska oblika je taka: veliki, z magnetovsko čelado in uničevalni.

Nato so tu subtilne, nezgrešljive vzporednice z resničnim svetom glede posamičnih likov. Profesor X, ki skozi stroj nadzoruje misli, je alegorija tehnološko napredne Amerike. Združuje nove in stare čase – Cyclopsa kot klasičnega ameriškega junaka in Wolverina kot volka samotarja. Ni naključje, da je pri dobrih fantih toliko telepatov, poleg Xavierja vsaj še Jean Grey in Emma Frost, s čimer se namiguje, da sta za uspešnost takega koncepta nujna propaganda in filtriranje informacij. Drugače rečeno, držanje v nevednosti, kar je visoko na Wolverinovem seznamu zamer. Še drugače rečeno: svoboda demokracije je navidezna. Na strani čezlužnega 'talilnega kotla' sta še znanost v podobi Beasta, raziskovalca Henryja McCoya, ki brska po genu X in postaja vse bolj živalski, ter religija v obliki Angela. Na drugi strani se Bratovščina poslužuje bolj naravnih prijemov: magnetnih sil (Magneto), živalske mogote (Sabretooth), prevzemanja podob in zapeljevanja (Mystique), srednjeveškega čaranja (Scarlet Witch). Ta frakcija bolj poudarja individualizem in je posebej daleč od vsakršne homogenosti.

A čeprav Chris Claremont kot najbolj spoštovan avtor x-manskih zgodb pravi, da *“človeštvo sovraži mutante le zato, ker so mutanti,”* se mi zdi, da to ni res. Ljudje se mutantov bojijo predvsem zato, ker imajo moči, ki bi jim lahko resno škodovale. Z osebki, ki te znajo scvreti s sto metrov ali ti vstopiti v glavo in ti zapovedati, da boš oseminštirideset ur neumorno bruhal, ko boš slišal besedno zvezo 'zemljepisna dolžina', pač ni heca. Zato mislim, da je X-Men predvsem zgodba o tem, kaj se zgodi, ko zatirani dobijo moč. Tedaj nastane nevarnost pravega spora in vojne, kar se v več zvezkih dejansko zgodi.



Chris Claremont je še en starosta univerzuma X-Men, ki je scenarije zanj pisal sedemnajst let. Ker je bil igralec, se je v like vživljal s tega stališča.

XMEN FILMI

X-MEN (2000)
Debelih štirinajst let je minilo od prvega filma o Možeh X, za katerega je studio Fox pravice odkupil že sredi devetdesetih. Nato se je cincalo, iskalo režiserje in igralce ter zbiralo tehnologijo. Scenarij je vzel staro stripovsko premiso in na eno stran postavil Xavierjeve 'nadarjence', na drugo pa Magnetovo Bratovščino. Magneto skuša sprožiti mutacije v svetovnih voditeljih, na kar Charles Xavier ne pristane. Profesor X (Jean-Luc Picard, ee, Patrick Stewart), Wolverine (Hugh Jackman), Jean Grey (Famke Janssen), Storm (Halle Berry), Cyclops in Rogue se zato udarijo s Toadom, Mystique in Sabretoothom. Nad običajen blockbuster se je film dvignil po zaslugi obelodanjene tragične preteklosti falotskega šefa Magneta (Ian McKellen) in vlečenjem vzporednic med njim in radikalnim zagovornikom črnskih pravic Malcolmom X.

X2 (2003)
Sranje zadene ventilator, ko Magneto uide iz plastičnega zapora, Xavierjeva šola utrpi napad, vladni agent William Stryker pa pridobi nadzor nad Profesorjem. Tematika iz enice se razširi in režiser Bryan Singer poleg političnih uvede družbene teme, zlasti segregacijo na osnovi spolne usmerjenosti. Odlično izbrani nastopajoči iz enice so se vrnili, toda nabor herojev se ni bistveno razširil, saj so imeli težave s proračunom. Soliden film, ki pa ni segel tako daleč kot prvenec.

X-MEN: THE LAST STAND (2006)
Singerja je na režiserskem stolčku nasledil Brett Ratner (Rush Hour), ki nima predhodnikovega očesa za detajle. Scenarij se ubada z iskanjem zdravila, ki bi uničil mutacije, kar je analogija zagovornikov razvoja arcnije za homoseksualnost. Zdravilu nasprotuje Magnetova Bratovščina, ki se pripravi na vojno, Xavier pa skuša situacijo umiriti. Prav tako se v Last Standu pojavi entiteta Phoenix, ki rovari po betici Jean Grey. No, večina pozornosti in denarja je šla v posebne učinke, ki jih je delalo enajst firm. Zaradi nabreklega proračuna so prisotni novi liki, med njimi Kitty Pryde (Ellen Page), Juggernaut, Rasputin in Colossus, a to ne pomeni večje kakovosti. Nasprotno, Last Stand je najmanj osredotočen in zanimiv med X-filmi.

X-MEN: ORIGINS – WOLVERINE (2009)
Najbolj markantni lik v X-trilogiji je bil Wolverine in naslednji film se je posvetil njemu. Znova v telesu Avstralca Hugha Jackmana, ki mu je s to vlogo padla sekira v med. Videli smo, kako mutanta Rosomaha rekrutira agent Stryker in ga spremenijo v 'Orožje X'. Spopasti se mora z Deadpoolom, Marvelovim junakom, ki se pojavlja v raznih njihovih franšizah, videli pa smo še Sabretootha (Liev Schreiber) in mlade mutante, med njimi Gambita in Cyclopsa. V redu možata akcijada, ki pa ni premogla globine prvih filmskih X-Menov. Kaj šele nekaterih stripov.

X-MEN: FIRST CLASS (2011)
Izlet v preteklost X-likov se je nadaljeval s Prvim razredom. Spoznamo trpljenje Magneta (Michael Fassbender) v lagru in vpogledamo mladost Charlesa Xavierja (James McAvoy), pa tudi drugih mutantov, kot so Mystique, Emma Frost in Beast. Antagonist je dr. Klauss Schmidt, fašistični znanstvenik, ki ga odlično upodobi Kevin Bacon. Po eni strani je film treskajoč, da so ljubitelji akcije zadovoljni. A pod tem je še dosti plasti, od osebnih razmerij do razglabljanj o človeški naravi in tem, kako hitro um najde opravičilo za zločine ter šibkost. Menim, da je to najboljši X-film.

THE WOLVERINE (2013)
Rosomah se odpravi na Japonsko tepst nindže in (srebrne) samuraje. Ne gre za tipičen superherojski film, saj je cepljen z ljubezensko dramo in izgubo moči, kajti Logan je ob sposobnost regeneracije. Tudi ljubezenska zgodba je za stopničko nad tipskimi kliševi. Žal pa odraslost skrhajo najstniški elementi in bedarije, pač po kinematografskem sistemu 'za vsakogar nekaj'.

Naslednji film z X-Meni bo prispel leta 2016, in sicer bo to X-Men: Apocalypse, nadaljevanje tako aktualnega Days of Future Past, katerega opis ta mesec najdeš v rubriki Slikosuk, kot First Class. Dogajal se bo v osemdesetih minulega stoletja in bo znova obiskal Iksiče v ranih, čeprav ne več rosnih letih, s Fassbenderjem in McAvoyem vred. Režiral bo stari maček Bryan Singer. 2017 pa pride Wolverine 3, o katerem ni znanega kaj več od glavnega igralca. Seveda bo to Hugh Jackman, čeprav se je pridušal, da postaja prestar za te hece in da je utrujen od stalnega treninga mišic. When money talks, bullshit walks.





Špric bele esence

Prispodobnost Iksarjev gre še naprej. Tematika raznolike, intimno znane manjšine, ki jo preganja uniformna, brezoblična večina, je hvaležna prst za rast številnih metafor. Nekateri imajo mutante za inačico Judov iz časa druge svetovne vojne, kar se vklaplja v Magnetovo preteklost. Drugi poudarjajo vzporednico z rasnim razlikovanjem – pri tem pomaga, da je borec za enakopravnost Martin Luther King deloval v času prve x-manske serije, od leta 1963, ko se je zgodil pohod na Washington, do 1968, ko so ga umorili.
Tretja vez je tista s homoseksualnostjo. V stripih ta plat ni zelo izražena, v liberalnem Hollywoodu pa je duh Gejspodarja Prstanov še kako živ. Več delov filmske sage X-Men istospolno usmerjenost obravnava jasno in goreče. V drugem delu se Iceman 'razkrije' staršema in ga le-ta vprašata, če je kdaj poskusil ne biti mutant. Glavni negativec Stryker pa pošlje sina na zdravljenje k Xavierju, nakar mu profesor pove, da mutacija ni bolezen. Sem omenil, da je režiser X1 in X2 Bryan Singer gej, da sta geja oba scenarista, da je gej Ian McKellen, ki igra Magneta (ter Gandalfa!), in da je lezbijka Ellen Page, ki v tretjem filmu, The Last Stand, in v Days of Future Past nastopa kot Kitty Pryde? Singerja je privlekla ravno obravnava diskriminacije in predsodkov. Morda je obveljal kot primernejši za režijo od Jamesa Camerona prav zaradi svoje javno obelodanjene spolne usmeritve.
Razpravo o tej plati naj končam s prizorom iz prvega filma, kjer Magneto senatorja Kellyja muči z napravo v obliki kovinskega stolpiča z gobastimi izrastki na vrhu. Proti koncu se Magnetu od užitka oči kar zasučejo, z vrha stolpiča pa izbruhne slap bele energije, ki sceloma prekrije nesrečnega senatorja. Eksperiment pretvorbe navadnega človeka v mutanta se ne posreči, a ni treba biti posebej senzibilen, da skapiraš prispodobnost.



Wolverine v stripih niti ni najbolj razvpit član X-Menov. So ga pa na piedestal dvignili filmi, ki tak mogočen lik potrebujejo. Seveda je hetero.

Moč statičnih slik

Morda sem s tako razlago komu pokvaril spomine in oglede X-filmov, ki studiu Fox redno navržejo dobiček. Nič hudega, kajti zelo rad bi kakega gledalca zbrcal iz objema h'woodskih epopej v naročje stripov. Le-te so dandanes nadomestili filmi in podajanje zgodb skozi sličice s tekstovnimi oblački je pri večini v nemilosti, češ, da je za otroke. A to je kratkovidno. Nekateri X-filmi so tematsko in prispodobno solidni, zlasti X1, X2 in First Class, dočim nobenemu ne oporekam zabavnosti, spektakla ter akcije. Vendar se držijo varnih voda – fetiširizajo Wolverina, pogrevajo rivalstvo med Xavierjem in Magnetom, ki so ga stripi razdelali že pred Days of Future Past, in zapostavljajo ženske, ki so v X-stripih bistveno številčnejše in močnejše. Dve filmski uri nista zadosti, da bi, celo v nadaljevanjih, izrazili zapletene medsebojne odnose in konkurirali megastični količini epskih pripetljajev, ki se je Iksarjem zgodila na papirju. Naravno okolje za X-Men so dejansko stripi, saj je mogoče tako kompleksno tematiko obdelati le skozi ducate zvezčičev. Čeprav gredo v drugo skrajnost in znajo izdatno komplicirati, zadnji film Days of Future Past pa se jim po občutku dejansko precej približa (se bo to ohranilo?), v njih še vedno živi pravo bistvo mutantske zalege.



Vsled razboritosti so X-Meni idealni za špile. Najbolj širno znane so japanske 2D-pretepačine z njimi, od Children of the Atom do Marvel vs. Capcom.

STRIPOVSKI IXBOR

Če je kaj nehvaležnega, je izbirati najboljše med nepreglednim kupom X-stripov, med katerimi je dosti kvalitetnih. A preberi vsaj enega od naslednjih zgodbenih lokov.

THE DARK PHOENIX SAGA

Ta široko opevana in znana štorijalna linija je tekla v seriji The X-Men od cifre 129 do 138 (od januarja do oktobra 1980). Glavni lik v njej je Jean Grey, ki prav v Sagi doseže višek zanimivosti. Opis vsebine najdeš kar pri razdelavi njenega lika, saj sta neločljivo povezana. Tematika je precej vesoljska, saj srečamo aliene Shi'arje, vidimo uničenje celotnega planeta – ta usoda kasneje grozi sončnemu sistemu – in prisostvujemo bitki na Luni.

ASTONISHING X-MEN VOL. 3

Zgodba, imenovana Astonishing X-Men, je ločena od glavne stripovske serije Uncanny X-Men, njena najbolj svetla točka pa je tretja serija, ki se je začela leta 2004. V njej ilustrator John Cassaday udejanji precej bolj odraslo in subtilno risbo, kot je značilno za X-Men in superjunaške stripe vobče, medtem ko znani pisec Joss Whedon (Buffy, Firefly) nanovo razpostavi like, ki so se začeli že malo izgubljati v poplavi različnih prijemov. Odrasla in impresivna serija, ki ostaja eden od X-biserov.

MAGNETO: TESTAMENT

Magneto mi je osebno izredno zanimiv lik in njegovo ozadno stripovsko štorijo v petih zvezkih sem kar požrl. V fantovskih letih srečamo njegovo družino, prisostvujemo ljubezni, ki jo čuti do svoje bodoče žene Magde, in ga spremljamo v judovske gete ter Auschwitz. Najbolj zanimivo je, da se serija komaj dotakne slavnih magnetnih moči in da je odrasli, resni risarski slog tako drugačen od pisanega kiča, ki ga srečamo v mnogo drugih stripih. Je tudi precej sodobna, saj je tekla med 2008 in 2009.

HOUSE OF M

… je osemdelni crossover, v katerem skušajo X-Meni in Avengerji družno poraziti silno čarovnico Scarlet Witch, Magnetovo hčer Wando Maximoff. Kljub temu dogodki pripeljejo do Magnetove nadvlade, kar pa ne traja, kajti novi svet se podre in večina mutantov izgubi moči. Ostane jih le nekaj sto. Preden pa se to zgodi, sledimo uresničenju želja določenih likov, na primer Spider-Mana, ki je poročen z Gwen. Bomo dobili strip, ki se bo nadaljeval od tod? Ali morda kar film oziroma risanko?









12. - 18. AVGUST I NEMČIJA I KÖLN

NAJVEČJI SEJEM INTERAKTIVNIH IGER IN ZABAVE

TUDI ZA MLADOLETNE!

DODATNE INFORMACIJE IN PRIJAVE NA WWW.GAMESCOM.SI

PROGRAM

1. DAN TOREK 12. AVGUST
Odhod iz Ljubljane ob 22.00 uri. Odhod avtobusov iz različnih krajev po Sloveniji. Sledi nočna vožnja do Nemčije. Nadaljevanje vožnje z vmesnimi postanki mimo Münchna, Nürnberga, Würzburga in Frankfurta do Kölna.

2. DAN SREDA 13. AVGUST
V Köln prispemo predvidoma okrog poldneva. Sledi sprehod po mestnih ulicah in voden ogled mestnih znamenitosti: kölnske katedrale, četrte najvišje cerkve na svetu, železniškega mostu čez reko Ren imenovanega Most ljubezni, Kölnske filharmonije, mestne hiše s starim mestnim jedrom, cerkve sv. Martina, glavne nakupovalne ulice imenovane Schildergasse in Imhoff čokoladnega muzeja (doplačilo). Po končanem ogledu bo na razpolago nekaj prostega časa, nato sledi prevoz do hotela in nastanitev.

3. IN 4. DAN
ČETRTEK 14. AVGUST IN PETEK 15. AVGUST
Zajtrk v hotelu. Sledi prevoz do sejemskega prizorišča, ki se za vse obiskovalce odpre ob 10.00 uri. Ogled sejma. Zvečer se ob dogovorjeni uri napotimo do hotela (sejemska vrata so odprta do 20.00 ure).

5. IN 6. DAN
SOBOTA 16. AVGUST IN NEDELJA 17. AVGUST
Isto kot petek, le da se sejem začne že ob 9.00 uri. Kdor te možnosti ne bo imel ali je ne bo želel izkoristiti, se bo lahko sprehodil po ulicah Kölna in užival v samostojnih ogledih ali nakupih. V nedeljo ob 12.00 uri se bomo napotili proti domu.

7. DAN PONEDELJEK 18. AVGUST
Vožnja domov. Na odhodna mesta bomo prispeli v zgodnjih jutranjih urah.

ŽE ZA 299 EUR

abctour Slovenija
turistična agencija & prevozi



GAMESCOM 2014

NEPOZABEN TEDEN IGRALSKIH UŽITKOV!



Quattro si nadene polarizirana sončna očala, sede v svojo razbitino in se odpelje na večerjo v lokal brez Michelinovih zvezdic. Popiha jo brez plačila.

V čem je štos polariziranih očal?

Ko se sprehajaš po tržnicah v turističnih krajih, brez izjeme naletiš na trume prodajalcev sončnih očal. Nič hudega sluteče kupce prepričujejo, češ, da ne gre za običajno zatemnjeno steklo, marveč za dosti bolj vesoljski, 'polariziran' izdelek. Za napredno tehnologijo, tako rekoč, ki pa v resnici ni tako zelo napredna.
Kaj sploh je polarizacija? Gre za fizikalno lastnost valovanja v prostoru. V treh dimenzijah so lahko valovi poljubno usmerjeni. Nihajo lahko nihajo gor in dol, levo in desno ter v vseh pozicijah vmes. Na vodni gladini, torej v dveh dimenzijah, lahko s prostim očesom vidimo, da se gibljejo le plosko po površini. Iz takih ali drugačnih razlogov si želimo, da bi se včasih valovanje enako obnašalo v zraku. Pa smo si izmislili oviro, imenovano polarizacijski filter, ki prepušča valove le pod določenim kotom in pod drugimi ne. Še več, če dve polarizacijski leči postavimo pravokotno eno na drugo, ne bo šlo skozi nič. Na ta način lahko z enostavnim mehanizmom naredimo učinkovito zaslonko. Princip deluje pri vseh valovanjih, od guncanja nihala do radijskih valov in, da, svetlobe. Med posvetno rabo je bržda najbolj znan v sončnih očalih, zaslonih in naočnikih za stereoskopijo.



Ne, ne gre za popravljanje v Photoshopu. Leva slika je posneta z običajno fotografsko lečo, desna s polarizacijskim filtrom. Razlika je neverjetna.

Polarizirana sončna očala poznamo že iz tridesetih let prejšnjega stoletja. Leta 1929 je Edwin Land iznašel plastični filter, ki je polariziral vidno svetlobo. Imenoval ga je Polaroid in na podlagi patenta zgradil znano fotokorporacijo. Material zaradi polarizacije blokira približno 90 odstotkov vidne in ultravijolične svetlobe. Pred običajnimi stekli imajo polarizirana še to prednost, da odpravijo bleščanje in odseve. Zato lahko z njimi vidiš v notranjost avtomobila s toniranimi stekli. Isti princip uporabljajo zasloni iz tekočih kristalov. Ko jih podrezamo z elektriko, se zavrtijo v eno ali drugo smer in s tem določijo, pod katerim kotom bodo prepuščali svetlobo. Da vse skupaj deluje, je prek njih nalepljen še en fiksni filter. Tak sistem omogoča dober štos za varovanje zasebnosti. Če z zaslona ta statični filter odstraniš in enakega vgradiš v okvir očal, boš pravo sliko videl le ti, vsi ostali pa bel ekran.

Polarizacijo s pridom uporablja domači 3D. Pri pasivnih očalih sta leči različno polarizirani – ena vzdolž in druga krožno. Skladno so na TV-ekranu lihe vrstice polarizirane na en, sode pa na drug način. Tako vsak uč dobi svojo. Zaradi manjše intenzivnosti prepuščene svetlobe je stereoskopska slika temnejša, kar proizvajalci radi kompenzirajo z večjo jakostjo ozadne osvetlitve v trirazsežnem načinu. Na svojevrsten način polarizacijski efekt uporabljajo tudi aktivna kukala, saj z njim najlažje steklo hitro zatemnimo.

Kaj so Michelinove zvezdice?

Veliki proizvajalci pnevmatik se ne ukvarjajo le z gumarskim poslom, marveč blagovno znamko širijo na druga avtomobilistična področja. Prepoznavnost si zagotavljajo z močnim marketingom, ki je splovil kar nekaj družabnih ikon. Recimo Goodyearov zrakoplov, Pirellijev znameniti koledar in Michelinove zvezdice.
Preden smo množično presedlali na Google Maps, sta bila najboljša spletna kartografska resursa Autoroute in Via Michelin. Francoski gumar je storitev izpeljal iz lastne ponudbe evropskih avtokart, ki so že v papirnati obliki obilovale s podatki, kje na poti se je vredno ustaviti, si ogledati lokalno znamenitost in predvsem, kaj dobrega pojesti. Ve se, kaj je potomcem Karla Velikega prioriteta! Ustanovitelja podjetja, Brata Andre in Edouard Michelin, sta svoj prvi vodnik objavila že leta 1900. Sprva sta ga delila zastonj, da bi se ljudje več vozili s takrat redkimi avti in posledično kupovali več gum. Po prvi svetovni vojni pa sta ga posodobila in ga jela zaračunavati. Bojda sta se tako odločila, ker sta pri nekem mehaniku videla delovni pult podložen s kupom vodnikov, kot da so ničvredna šara.





Nam najbližja restavracija s tremi zvezdicami je Le Calandre v Padovi. Meni z desetimi hodi stane 250 evrov.

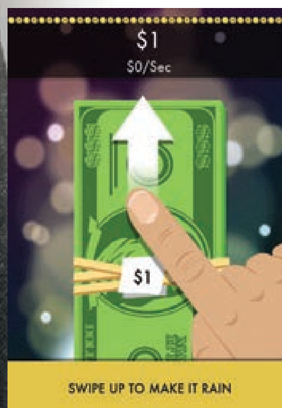
Knjižica je postala priljubljena, saj so bili ljudje za pregleden seznam restavracij hvaležni. To ju je prepričalo, da sta zaposlila ekipo 'inšpektorjev,' katerih naloga je bila ocenjevati in pisati kratka priporočila. Edino, kar sta zahtevala od njih, je bila popolna anonimnost. To velja še danes in gre tako daleč, da Michelinovi ocenjevalci svojega posla ne smejo razkriti niti lastni družini. Sredi dvajsetih, ko se je ekipa utekla, so pričeli podeljevati še zvezdice. Najprej so jo dobili le najboljši lokali, sredi tridesetih, ko so vodnik oblekli v značilne rdeče platnice, pa so uvedli tri ocene.
Princip Michelinovih zvezdic je enostaven. Nadpovprečna restavracija v svoji kategoriji si prisluži eno zvezdico. Tista, ki je tako dobra, da se zaradi nje splača napraviti obvoz, dobi dve. Tri zvezdice pa pomenijo tako izjemen lokal, da je vredno le zaradi tega oditi na pot. Oznaka 'v svoji kategoriji' je pomembno zato, ker nima smisla primerjati lokalnega bistroja in restavracije v prestižnem hotelu.
Po drugi svetovni vojni so poleg vsakoletne rdeče knjige pričeli izdajati zeleno, v kateri podobno ocenjujejo lokale za tiste s plitkejšimi žepi. Cene določajo na podlagi kupne moči v državi in se trenutno v Evropi giblje okrog 35 evrov. Da ste ob tej cenovni postavki pisano pogledali, je verjeten razlog, da v Sloveniji lokalov z Michelinovimi zvezdicami nimamo. Obenem Francozi vodnika po naši državi ne tržijo. Nam najbližji zvezdičar je slovenski oštir Joško Sirk na italijanski strani Goriških Brd, zvezdico pa je dobil za odlično, čisto kmečko oštarijo. Največ ozvezdenih lokalov je v domovini vodnika, dočim je prvak med mesti Tokio, ki se ponaša s kar šestnajstimi restavracijami z najvišjo možno oceno. A mnenje ni stalno. Nekaj znanih restavracij je prestižni znakec izgubilo, med njimi newyorški lokal Gordona Ramsayja, vodje Peklenske kuhinje. Ko so mu oceno s treh zvezdic znižali na eno, je po lastnih besedah jokal kot otrok.
V stoletju izhajanja si je rdeči zvežčič pridobil status, ki mu zagotavlja pomembnost tudi v dobi instantnih ocen na Googlu in Trip Advisorju. Ali, po Ramsayjevo: *"Michelinove zvezdice so kot Liga prvakov. Morda ti letos ne uspe, a vedno je tu prihodnje leto. Važno je, da jo pridobiš, še važneje, da jo obdržiš."*

Potemkinova vas

Grigorij Potemkin je bil ruski velikaš in general iz 18. stoletja, ki je skušal svojo ljubico in zaščitnico, carico Katarino Veliko, pretentati na zanimiv način. Da bi ustvaril vtis bogastva in si povečal slavo, je na osvojenih krimskih bregovih Dnjepra postavil lažne razkošne zgradbe. Ko je vladarica obiskala posesti, je tako videla zgolj fasade. Nemški življenjepisec Georg von Helbin je trdil, da je moralo slednje postavljati na tisoče kmetov. To so drugi kasneje zanikali, s Potemkinom vred. A danes je fraza 'Potemkinova vas' sopomenka za olepšano prikazovanje resničnega stanja.

Mislim, da izraz industriji iger ustreza. Na zunaj je vse lepo. Ven prihaja na stotine špilov, zlasti na Steamu, kamor se dobesedno usipljejo. Letos so jih na tej platformi za digitalno distribucijo že izdali več kot vse lansko leto – nad sto vsak mesec! Temu je deloma botroval izplen projekta Greenlight, kjer ljudje glasujejo za tiste nedokončane izdelke, ki se jim zdijo najbolj obetavni, nakar jim Valve pomaga k izidu. Vrednost trga z igrami naj bi do leta 2017 presegla 100 milijard dolarjev oziroma 73 milijard evrov. Po zahodnih televizijah se rolajo spoti za naslove, kot so Call of Duty, FIFA in Titanfall. Populacija Twitcha buhti, na YouTubu že vsak objavlja lastne rivjuje iger, komentatorjev je kot pečka in trave, Dota 2 in League of Legends privlačita na desetine milijonov ljudi. Nove prvorazredne igre so drage, a kmalu pridejo popusti in razprodaje, poleg česar trg rabljenih izvodov deluje. In ker se tehnologija stara počasi, je za male solde na razpolago ogromno starejših naslovov ter sistemov. Takih, s katerimi je igranje slično, če ne enakovredno najnovejšemu.

Pa je res? Kot nekdo, ki ima več vpogleda v zaodrje in ustroj industrije, na to gledam trezno. O tem, da je sredica skorajda izginila in da ostajajo le še bombastični AAA-naslovi ter kup neodvisnic, sem že pisal. Prav tako o ugotovitvah, da denar prinaša le nekaj odstotkov izdanih iger. Levji delež špilov na Steamu je recimo že po enem dnevu neviden.



Make it Rain je nov mobilni hit, kjer zbiraš denar in ga frcaš striptizetam. Kosmatulj ni.

Oboje s še drugimi dejavniki vodi k nezavidljivemu slovesu področja kot zelo neugodnega za delavce. Podjetja, ki izdelujejo špile, so namreč nezanesljivi delodajalci. Če se ozreš na Gamejobwatch.com, vidiš, da je lani šlo cugrund več kot sedemdeset razvijalskih skupin, kar je privedlo do izgube približno 3500 delovnih mest. In to samo na zahodu. Naj gre za zaprtje LucasArts (ob službo je bilo 200 ljudi), Trion Worlds (100), Zynge v San Franciscu (360), Visceral Montreal (150), Gameloft (250), Junction Point (160) … Pred kratkim je zadnjo luč ugasnil Gamespy, medtem ko je Nintendo ravno najavil, da bo zaprl svoj štab v nemškem mestu Großostheim, pri čemer se bo od kruha poslovilo 130 oseb.

Tudi število odpovedanih iger ni majhno, pri čemer niso varni niti licenčni projekti. Pred kratkim so recimo najavili, da so stornirali čarovniški MMO World of Darkness s svojčas lukrativno White Wolfovo licenco. Delali so ga skoraj desetletje, toda islandski studio CCP je z njim ravnal kot svinja z mehom – člane je dodeljeval drugim igram, od Eve do Dusta in Valkyrie, in naposled niso imeli pokazati nič. In ali se spomniš prvoklasne streljačine 1313 v univerzumu Vojne zvezd, ki je umrla skupaj z LucasArts? Žalostno.



Attack Squadrons je bila večigralsko usmerjena vesoljska akcijada, ki jo je že kar daleč v razvoju ukinil Disney, novi lastnik vsega lucasovskega.

Šur, nekateri odpuščeni so dobili službe v podružnicah, drugi so šli h konkurenci. Tretji, redki, so kot ledvičke v omaki. A na splošno velja, da je industrija iger nagnjena k nenadnim zaprtjem. Povprečni čas razvijalske kariere je kakih sedem let in ogromno nadarjenih posameznikov z vizijo ter znanjem preprosto gre drugam. Nekam, kjer zaslužijo več z manj tveganja, da bodo jutri ob službo, kjer so delovne ure bolj normalne, ne da se gara ob petkih in svetkih, in kjer so razmere bolj stabilne, zaposlovalci manj pišmevuhovski, publika pa bolj sočutna.

Tako je pač pri igrah, pa tudi filmih, glasbi, literaturi. Če jutri crkne količkaj velika firma, ki daje vkup električne podaljške ali neonske žarnice, bo pri poročilih takoj jamrunga. Če se to zgodi s firmo, ki dela igrice, ali s tem povezanim medijem, je vseeno. Celo publike ne zanima več, da se je zgodil še en crkot ali da so odpovedali ta ali oni špil. Preveč je izbire in preobsežno je področje za kaj takega. Zgovoren je podatek, da bo 60 odstotkov od tistih bajnih 100 milijard leta 2017 tvorilo mobilniško in tablično igranje, za katerega vemo, kakšno je – zvečine odvrgljive, mcdonaldske narave. Hodimo po Potemkinovi vasi.

Sneti

Neprijazne ulice



Svet pozna detektive, katerih pravo orožje je sarkazem. Take, ki živijo od burbona in cigaret, primer pa zanje ni primer, če ga v pisarno ne prinese fatalka. Detektive, ki se ne zajebavajo. Nakar je tu Tex Murphy. Quattro brska po pisarniški omari z njegovimi primeri.

Tex je svoje ime uzrl v šestih igrah, vendar se prvikrat ni pojavil kot skupek pikslov. Pred točno četrt stoletja je namreč Chris Jones spisal scenarij o nerodnem zasebnem detektivu in v njegovem podjetju Access Software so posneli petinštiridesetminutni amaterski filmček Plan 10 from Outer Space. Plašč in klobuk fedoro, značilno opravo vohljača iz filmov noir, si je nadel kar avtor sam. Filmček se je sčasoma izgubil, na IMDBju ga boste iskali zaman. Zgodba o detektivu, ki v futurističnem, postapokaliptičnem San Franciscu rešuje primere tako, kot so jih pred sto leti, pa je ostala. Še istega leta se je namreč prelevila v igro Mean Streets. Tam prijazni nerodnež sreča svojo prvo fatalko, ki ga pošlje iskat svojega izginulega očeta.

Simulator letečega avta

Leta 1989 smo na PCjih igrali naslove, ki jim je bilo treba dodati obilico domišljije, da smo v pikslih dejansko nekaj ugledali. Lastniki amig so se nam hahljali, kajti v naših krajih so prevladovale enobarvne kartice hercules, namesto zvoka pa smo bili deležni otožnih piskov iz krmežljavega zvočnika. A vendarle so to že bili časi, ko je IBM predstavil grafični standard VGA, v katerem se je dalo napraviti marsikaj.
Ta 'marsikaj' so pri Accessu vzeli dobesedno in dostavili zelo samosvojo igro, Mean Streets. Izdelku bi težko rekli pustolovščina, kajti običajnega sprehajanja po zaslonu in klikanja na predmete je bilo malo. Toliko več je bilo arkadnih vložkov, kjer si hodil na desno in streljal oziroma tepel zlobnjake v slogu Double Dragona. Vrh tega si lahko nad mestom prosto letal z antigravitacijskim avtomobilom.
Večino špila so tvorila zasliševanja osumljencev, v katere so že takrat, ko je bila tehnologija v povojih, uspeli vključiti videoposnetke. Ne le to: ker jim je napoti hodila omejenost zvoka, so spisali lastno knjižico RealSound, skozi katero so predvajali digitaliziran govor. Skratka, že od samega začetka so skušali iz hardvera iztisniti največ. To je najlepše kazala njihova serija simulacij golfa Links, ki je od leta 1990, ko je izšla prvič, skozi devetdeseta veljala za standard. No, golf jim je prinašal denar, da so lahko nadaljevali z novimi Texovimi prigodami. Druga po vrsti je prišla med nas leta 1991 in tedaj je šlo za dosti bolj klasično pustolovščino.





Mean Steets, prvi Texov primer. Od pustolovščine si v letu 1989 pričakoval nekaj takega, kar vidiš na zgornji sliki. Nikakor pa ne, da bo v njej nič kaj enostavna letalska simulacija, ki ti bo vzela lep kos igralnega časa. Tex, ki dobi bombo pravice, je žal statična slika. Nekajsekundni videi so se predvajali v zanikrnem okencu.

Tex gre na Mars

Zgodnja devetdeseta so bila čas skokovitega napredka avantur, ko se je tipkanje ukazov umikalo grafičnemu vmesniku. Temu primerno se je Tex v Martian Memorandumu otresel večine arkadnih vložkov in se dosti bolj zgledoval po Lucasovih igrah, od vrstice z ukazi do obilne rabe miške. V drugo ga najame bogat industrialec, ki je pogrešil hčerko. Če je bilo štorije v Mean Streets malo, so se v drugo krepko potrudili in ustvarili zaplet, ki detektiva na koncu popelje na Mars in mu v roke celo položi kamen, s katerim je moč napovedovati prihodnost. Prav ta nota lahkotne znanstvene fantastike, polne včasih že kar otročjih šal, ki jim je dodan kanec nadnaravnega, s tem postane zaščitni znak serije.



Nadaljevanje Martian Memorandum (1991) je bilo še najbolj klasična avantura od vseh. Dokaj plitko štorijo so naphali z obilico spolnega namigovanja, ki se ga ne bi sramoval niti Larry Laffer.


Cockta
ORIGINAL
Neto 0,25 L



Kljub temu, da pisanje ni na nivoju epskih Sierrinih ali Lucasovih štorij, se Tex zlagoma oblikuje v prikupnega nerodneža. Bolj podobnega Guybrushu iz Monkey Islanda ali Rogerju Wilcu iz Space Questa kot svojima pravima vzornikoma, filmskima vohljačema Phillipu Marlowu in Samu Spadu. K razvoju nove osebnosti je bistveno pripomogel izboljšani sistem dialogov. Za razliko od prvenca, kjer si ostale like izpraševal po seznamu ključnih besed, si zdaj moral najprej človeška prisiliti v sodelovanje z vprašanji v pravilnem vrstnem redu. Marsikdo se je zaradi tega konkretno zataknil. Ker so to avtorji pričakovali, so vdelali obširen sistem pomoči, ki te je znal vedno dregniti v pravo smer. Brez njega bi bilo igro bržkone nemogoče končati.



Under a Killing Moon (1994) ni bil prva igra z živimi igralci na računalniških ozadjih. Je bila pa kakovost tako igralcev kot posnetkov samih za razred boljša od konkurence. Tudi po igralnosti. Štirje CD-Romi materiala!

Pod srebrnimi ploščami

A tisto pravo je šele prihajalo. Prelomnica za serijo je bila Under a Killing Moon, ki je izšla leta 1994. V času, ko smo vzdihovali nad Mystom in Sedmim gostom, ki sta prišla na enem oziroma dveh ploščkih, si je Access drznil izdelati ekstravaganco, s katero so napolnili razkošne štiri cedeje! Že v naslovni animaciji so ponosno zapisali, da so izdelali interaktivni film. Izraz sicer ni bil nov, vendar je dotlej bil rezerviran za hecne videostreljanke tvrdke American Laser Games, ki si jih končal v kaki uri, potem ko si vedel, kam klikniti, ali čudne 'igre,' kjer je bilo veliko gledanja in malo igranja. Ducat klikov ni interaktivnost!
Killing Moon ni padel v to past. Še vedno je šlo za polnokrvno pustolovščino, ki pa je preskočila v prvoosebni pogled s prostim premikanjem v trirazsežnem prostoru. Enako kot v Doomu! Vmesne sekvence so posneli z živimi igralci pred zelenim zaslonom, nakar so osebe postavili naravnost v digitalni svet. Video se je gladko vrtel čez cel zaslon, pogovori pa niso bili več le črke na ekranu, ampak dejanski čvek dveh osebkov. Navsezadnje so stalni liki dobili prave obraze, od Texa, ki ga je spet upodobil Chris Jones, do njegove nesojene ljubezni Chelsee, bivše žene Sylvije in prijaznega oštirja Louieja.
Čeprav je šel prodajni uspeh (konkretnih številk niso razkrili, tudi za naslednice ne) predvsem na rovaš postavljanja z novo tehnologijo, velja poudariti, da je bil naslov hudo igralen. Nikoli nisi imel občutka, da le buljiš v dogajanje na zaslonu, marveč si bil ves čas aktivni udeleženec. Opazen je tudi dvig kakovosti zgodbe. Novi scenarist Aaron Conners postavi Texa na samo dno družbe, sveže ločenega od prve žene in brez beliča v žepu. K sreči oropajo njegovega soseda, zoprnega lastnika zastavljalnice Rooka. Murphy kljub pregovorni nesposobnosti hitro odkrije krivca, kar ga potegne v nov, dosti bolj zapleten primer. Seveda mu ga dostavi fatalka in kar je videti kot enostaven lov na izgubljeno umetnino, preraste v pravi boj z nevarnim kultom, ki se znova konča v vesolju.
Under a Killing Moon je bil igra mnogih presežnikov. Očitki opisovalcev so v glavnem leteli na neroden prvoosebni nadzor z mišjo, ki mu je primanjkovalo natančnosti. Kljub temu pa je šlo za naslov, ki ga lahko brez težav igraš še danes. Le nad podobo se ne smeš preveč zmrdovati. Ne pozabi, da je bil to pred dvajsetimi leti višek tehnologije ...

Vrhunec serije

The Pandora Directive, splovljena 1996, med ljubitelji velja za vrhunec Murphyjevih prigod. Tehnično se ne razlikuje dosti od predhodnice, saj je igralni vmesnik docela isti. So pa avtorji znatno popravili kakovost videa, kar je botrovalo temu, da je bilo v škatli kar šest ploščkov. Posledično si jih med igranjem menjal kot za stavo. Zaradi Luninega uspeha so si lahko Access privoščili bolj znane igralce – Kevina McCarthyja, Barryja Corbina in nekdanjega Charliejevega angelčka Tanyo Roberts.
Predvsem pa so udejanjili masivno štorijo. Ta se je vrtela okrog domnevne nesreče letečega krožnika v Roswellu in je Murpha med drugim popeljala v zloglasno Območje 51, še preden so o tem na spletu na veliko rožljali teoretiki zarot. Skozi igro si lahko šel po več poteh, kar te je pripeljalo do kar sedmih podobnih si, a vseeno samosvojih koncev. Odločitev, katerega boš uzrl, je vodila skozi dialoge. Ti so bili nekaj posebnega: namesto govorjene vrstice si videl le kratek, zvečine humoren opis, kako se bo Tex odzval. Danes ta koncept uporabljajo Biowarove frpjke in je najlepše viden v Mass Effectih.
Pandora velja za zlati standard, kaj od igre te zvrsti pričakovati. Ne le od interaktivnega filma, marveč pustolovščine nasploh. Gleda na starost naslova upravičeno bentimo, kako je mogoče, da toliko sodobnih avantur pozna zgolj eno in edino pot skozi igro, enolično rokovanje s predmeti in neumno umeščene uganke, ki z zgodbo nimajo zveze. Pred skoraj dvema desetletjema smo v Pandori dobili vse to – in še več. Ko je bil internet v povojih, je bila denimo pomoč znotraj igre zlata vredna, četudi si jo drago plačal. Ostal si brez nekaterih koncev in tvoj točkovni rezultat je šel po gobe. Si vsaj imel razlog za vnovično preigravanje.





Danes je raziskovalni način v Under a Killing Moon po 3D-okolici videti beden, ob izidu pa je bil lepši od Dooma! A malokdo ga je mogel gnati celozaslonsko.



Pandora's Directive (1996) je bil podoben predhodniku. V interaktivnem načinu se nisi le pogovarjal, marveč si pobiral in uporabljal predmete. Čeravno si se hotel le obrniti, si moral spet preklopiti v raziskovalnega. Res nerodno.



Vse Murphove špile najdete na Gog.com, spletni trgovini, kjer tržijo stare igre, ki brez težav delujejo na sodobnih sistemih. Tex Murphy 1 in 2 v paketu staneta 4,5 evra, medtem ko po 8 evrov hočejo za Under a Killing Moon, The Pandora Directive in Overseer. Ali pa dobrih 18 EUR za komplet vseh Texovih naslovov. Če smem izbrati le eno, je to brez dvoma Pandora Directive. Če jo boste (ponovno?) igrali, se boste najverjetneje strinjali z mano, da si zaslužimo še več tovrstnih naslovov.

Tex Murphy and The Remake

Od Overseerja, ki smo ga dobili v začetku 1998, smo zaradi Pandore veliko pričakovali. Zato smo bili presenečeni, ker nismo dobili novega špila, temveč nanovo povedano zgodbo Mean Streets. V kanonskem zaključku Pandore Murph namreč končno pride skupaj s svetlolaso mutantko Chelsee. Ko parček praznuje prvo obletnico, ga ona povpraša o njegovi bivši ženi Sylviji. Murph se potopi v spomine in ji začne pripovedovati o svojem prvem primeru.





Avtorje imam na sumu, da si v škatli dobil tako DVD- kot CD-različico Overseerja le zato, da si videl razliko v kakovosti videa. Ironično je bilo z DVDjem več težav.

Od znanih obrazov se tokrat pojavi Michael York, bralstvu najbolj znan kot šef Austina Powersa, pripoved pa zavoljo filmskosti teče dosti bolj zvezno kot leta 1989. Accesovci so konkretno popravili videz, tokrat na račun kartic na hitrem vodilu AGP in videa v formatu MPEG-2, ki ga je omogočil takrat povsem frišni DVD. Nad obema tehnikalijama sem bil v opisu v davnem Jokerju 51 tako navdušen, da sem ves čas blebetal le o tem, bolj malo pa o špilu samem. Za to se zdaj globoko opravičujem. Ampak pospešeno grafično vodilo je pomenilo nekajkrat hitrejšo grafiko, ki je bila dosti lepša kot v predhodnici, dočim je bil DVD takrat za nas magična beseda. Ob slinjenju sem skorajda spregledal, da so izginili različni konci in da je bila zgodba temu ustrezno šibka. Očitno Chrisove 'fanovske fikcije' ni bil sposoben popraviti niti Aaron, ki je spodoben pisec – to je dokazal z dvema romanoma, v katerih je na svoj način predstavil dogodke iz Killing Moon in Pandore.
Overseer je bil mišljen kot mašilo do novega naslova in hkrati preizkus nove tehnologije. Zato so igro končali na najslabši način: z viscem. Po povedani zgodbi parček odkrije, da so jima ukradli avto. K sreči se najde prijazen voznik, ki ju bo zapeljal do policije. Med poletom pa se nenadoma obrne in oba ustreli. Kaj se je zgodilo s Texom in Chelsee? Odgovora nismo dočakali vse do letos.

Kaj so ti storili, Access?

Čeprav je bila nova avantura v izdelavi, so se vremena ekipi konkretno zmračila. Leta 1999 jih je namreč kupil Microsoft. Ne kot studio, marveč so se hoteli polastiti njihovega golfa Links. Preostanek so čez pet let dali naprodaj in kupil jih je Take2, vendar ni vedel, kaj bi z njimi. Sredi 2006 so jih brez razlage preprosto postavili na cesto in studio zaprli. Chris je tačas že ustanovil novo podjetje Big Finish Games in zaposlil praktično vse nekdanje sodelavce. Predstavil jim je načrt, da bodo z občasnicami zaslužili za izdelavo novega Texa, in leto kasneje pridobil nazaj blagovno znamko. Nakar je vse potihnilo. Priložnostne igrice so sicer prinašale denar, a komajda za pokrivanje tekočih poslov, in upanje je počasi hiralo. Chris in Aaron sta čisto za svojo dušo izdelala ducat kratkih podcastov z detektivom v glavni vlogi in čakala na boljše čase.
Ti so prišli s Kickstarterjem leta 2012. Vedela sta, da so njuni špili v vseh teh letih dobili kulten status, in se čutila dolžna, da Murpha spravita iznad prepada. Ljubitelje serije sta poprosila za štiristo dolarskih tisočakov in obljubila podobno vsoto iz lastnih žepov. V le nekaj dneh sta nabrala 600.000 $, kar je pomenilo, da ima Project Fedora, kot sta ga delovno poimenovala, zeleno luč. Tesla Effect sta naredila z milijonom na računu, kar je pol manj, kot ga je šlo za Under a Killing Moon pred dvajsetimi leti. Dejstvo je, da projekta ne bi bilo brez množice ljubiteljev. Hkrati pa se je izkazalo, da sta največja fana neobritega, jezikavega moža pod klobukom avtorja sama. In verjetno še nista rekla zadnje besede.



Stric, ki stoji ob Chrisu Jonesu med snemanjem prizorov na zelenem platnu, je režiser Pandore, Overseerja in Tesle, Adrian Carr.



Video v ločljivosti 1920 x 1080 je za Tesla Effect nemara celo predober. Tako lahko vidiš vse gubice in sive lase, ki so jih igralci dobili v šestnajstih letih. In ne najboljšo šminko :). Toda cenenost igri pritiče.



Tesla Effect:
A Tex Murphy Adventure

Ljubitelji futurističnega detektiva Texa Murphyja smo na njegovo novo prigodo čakali dolgih šestnajst let, odkar se je Overseer končal z velikanskim viscem. Založnik Access je vmes propadel, ekipa pa je pod novim imenom Big Finish Games skušala za nadaljevanje zaslužiti z občasnimi projekti. Ko se račun ni in ni izšel, so se za pomoč obrnili k igralcem in na Kickstarterju zbrali dobrega pol milijona dolarjev. Tex je spet lahko oblekel plašč in si na glavo poveznil fedoro. Je ob tem ostal zvest koreninam? Nedvomno.

Fsa tota leta ...

... so naredila svoje in igralci so se postarali. V prvi vrsti Chris Jones, avtor serije, ki je detektiva lastnofrisno upodobil v vseh delih. Temu primerno preskoči štorija. Leto je 2050 in Murph se prebudi v razdejani pisarni na Chandlerjevi aveniji v San Franciscu. Z luknjo v spominu, ki obsega sedem let. Zadnje, česar se spomni, je ravno neslavni zaključek Overseerja, ko ju je s punco nekdo ugrabil in ga za nameček še ustrelil. Čemu amnezija? In odkod torba, polna denarja? Naiven, kot je, se odloči zadevi priti do dna – ki je globlje, kot bi si mislil.
Presenečenja se vrstijo. Stari znanci so do njega oprezni in nikomur ni dolžan niti beliča, kar je neobičajno. Kot kaže, je vmes rešil finančne težave, hkrati pa postal zlovoljen, nevaren, a učinkovit detektiv. Vzrok naj bi bila ravno nasilna smrt njegove ljube tistega nesrečnega dne. Ko pa ugotovi, da je nekdo skrivoma snemal njegovo stanovanje in mu na pot pridejo prva trupla, mu postane jasno, da nekaj smrdi. Nevrologinja mu razkrije, da spomina ni izgubil zaradi udarca, marveč mu ga je nekdo izbrisal namerno, z drogo. Indici ga pripeljejo do združbe, ki časti lik in delo Nikole Tesla, kjer zopet najde le trupla. Kaj so odkrili, da jih je bilo treba pokončati? Kdo drži niti v rokah?


Prizorišča, ki jih obiščeš, niso noben oblikovni presežek. Taka podoba bi bolj sodila desetletje v preteklost. A sovpada z dizajnom predhodnic.

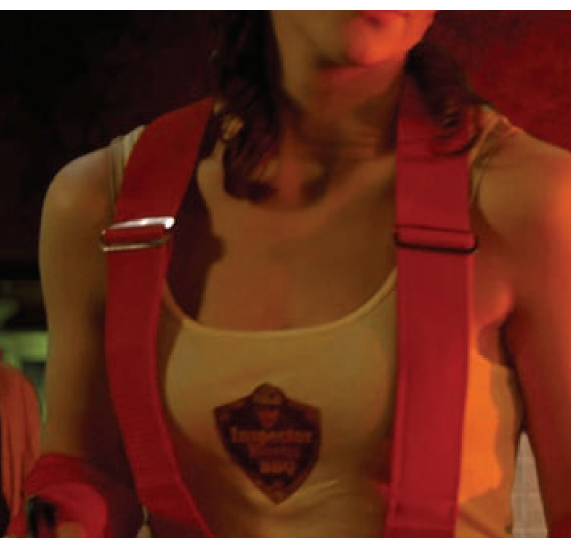


Raziskovalni center Nikole Tesle je eno najbolj obsežnih igralnih področij in edini kraj, kjer uzreš njegov portret.



KAJ JE FMV?

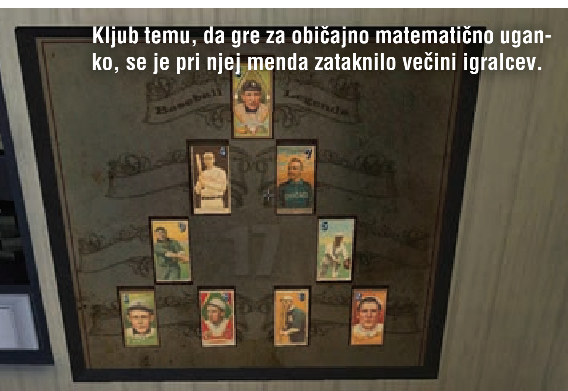
Najnovejša pustolovščina robatega detektiva znova uporablja sodobnemu igralcu nevsakdanji prijem, nekdaj znan kot FMV, Full Motion Video. Sredi devetdesetih so igre, zlasti pustolovščine, uporabljale prave, mnogokrat znane holivudske igralce, ki so nastopali v vmesnih sekvencah. Čeprav je bila kakovost videa mizerna, često z mnogo črnega roba in celo s prepletenim prikazom, so v očeh mnogih ustvarjalcev in odjemalcev postale zrelejše, boljše. Tako se je rodil famozni žanr interaktivnega filma. A v nekaj letih je FMV iz iger izginil, saj je video nadomestila bolj fleksibilna računalniška oziroma 3D-grafika. Le občasno še pomiga in spomni na čase, ko je lahko v visokoproračunski igri nastopila pornozvezdnica :).



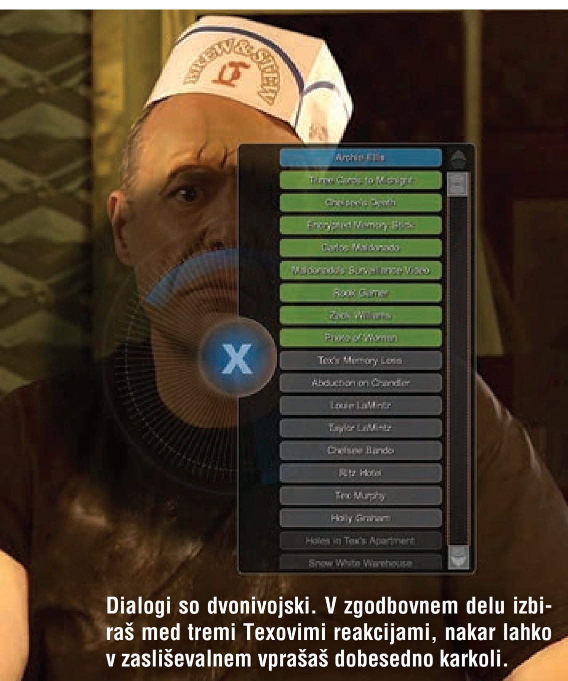
Brskanje in mozganje

V igri se prepletata samosvoja, brezšivno povezana načina uživanja igre, raziskovalni in filmski. V prvem se po lokacijah sprehajamo skozi Texove oči, z običajnim nadzorom, kot ga poznamo iz streljank. Podoba ni nič posebnega, pravzaprav je špartanska, oglata in z malo podrobnostmi. Nizkoproračunska. Vendar tega ne gre šteti pretirano v minus, kajti videz je oblikovno sličen prednicam, predmeti, ki jih je moč pobrati ali uporabiti, pa so jasnejši. Kljub temu se kdaj zgodi, da kakšnega spregledaš. Avtorji so jih zvečine premeteno poskrili: pod kamen, krožnik, za sliko, v mizni predal, kakor je bila navada v predhodnicah. Zato se kot pravi detektiv navadiš vtakniti nos v vsak kot in skušaš premakniti vse, kar ti pride pod prste. Ob tem si ves čas deležen pikrih Murphyjevih komentarjev. Resno, model ima o vsem kaj povedati in vsakič znova dokaže, da ni najbolj načitan.

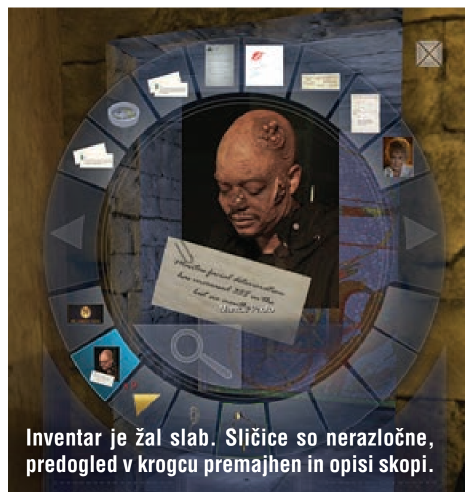
Ker so važne stvari pod ključem, se med raziskovanjem pogosto srečaš z logičnimi ugankami. Nekaj vrat in trezorjev odpreš tako, da najdeš listek z geslom. Drugod pa se moraš bolj potruditi. Tovrstne naloge poleg rabe predmetov ponujajo običajen zbir sestavljank, labirintov, matematičnih zagonetk in ponavljanja vzorcev, znan izvežbanemu pustolovcu. Niso najlažje, vendar se ob njih ne mučiš pretirano. Všeč mi je, da so našli pravo mero med izzivom in frustracijo, če pa se ti povsem zatakne, lahko puzlo preskočiš. No, to omogoča le nižja težavnost, ki jo olajšata še pomoč v obliki baterijske svetilke, s katero najdeš vse 'vroče točke', ter vgrajenega sistema pomoči, ki te za ceno 'detektivskega statusa' usmeri nazaj na pravo pot. Nobene od teh dobrot ni na težji stopnji, gamer. Za razliko od predhodnic izbira težavnosti ne vpliva na to, katere poti skozi avanturo so ti na voljo, in reševanje teh prvoosebnih delov je povsem linearno.


Kljub temu, da gre za običajno matematično uganko, se je pri njej menda zataknilo večini igralcev.


Louijeva nečakinja Taylor je ena od treh možnih Texovih ljubic. Nazornih spolnih prizorov pa ni.



Dialogi so dvonivojski. V zgodbovnem delu izbiraš med tremi Texovimi reakcijami, nakar lahko v zasliševalnem vprašaš dobesedno karkoli.


Inventar je žal slab. Sličice so nerazločne, predogled v krogcu premajhen in opisi skopi.

Kam bo šla moja zgodba?

Drugi, enako pomemben del je filmski. Štorija se razvija skozi vmesne videosekvence, ki se jim sicer prav tako pozna nizkoproračunskost, a to le pridoda k vzdušju, da gledaš pravi futuristični noir žlahtne B-produkcije. Vključno s pretiranim igranjem, slabimi maskami, povprečnimi posebnimi učinki in zasedbo, ki niha od vedno odličnega Chrisa Jonesa do totalno zanič statistov. Si pa ne moreš kaj, da se ne bi nasmejal starim znancem iz prejšnjih iger. Utrgani Archie ti razlaga novo teorijo zarote, mutantski oštir Louie je vesel dobrega starega Murpha, dočim je imel zastavljavec Rook raje njegovo zlobno različico. Še pomembneje je, da štorijalne sekvence prekinjajo odločitve, kako naj Tex v danem trenutku odreagira. Kot je za serijo značilno, ne izbiramo med vrsticami dialoga, marveč kratkimi humornimi opisi, ki lahko imajo nepredvidljive posledice. Mlajši igralci ste to bržkone srečali v Mass Effectu.

Temu primerno se veji krovna zgodba, ki te popelje do petih možnih, sicer zelo podobnih koncev. Kdaj bo fabula skrenila, ni težko ugotoviti, vendar so premeteni pisci večino kretnic napravili pogojnih. Da se ti možnost sploh ponudi, si moral na določen način ravnati že poprej. Vsaka od poti ima tudi vsaj eno samosvojo raziskovalno lokacijo, kjer izveš drugačen košček iz svoje preteklosti. Razlike v skozihodih niso velikanske, a jih je dovolj, da upravičijo ponovno preigravanje, zlasti če se ženeš za višjo oceno detektivskega dela, ki si je deležen na koncu, oziroma če hočeš zapeljati vse tri dame, ki se ti ponudijo. Lepo je videti, da si kdo spet upa uporabiti malodane pozabljene igralne mehanike, kot sta točkovanje in nenadnje umiranje. Ja, na določenih mestih lahko nenapovedano umreš. Špil te ob tem prijazno okara in vrne na mesto tik pred usodnim korakom.

Dodatna oprema

Kot dodaten bonbonček so Big Finish po vseh lokacijah raztrosili dvajset zbirateljskih predmetov v podobi stripov. Če nabereš vse, se po koncu špila odpre Texova shramba, kjer si lahko ogledaš vse odklenjene videoposnetke, torej svoj lasten film, si na džuboksu vrtiš odlično muziko iz špila in si pogledaš malce popravljen konec Under a Killing Moon, avanture, ki je bila pred dvajsetimi leti v špici FMV-norije. Na samosvoj način so se oddolžili tudi podpornikom s Kickstarterja. Poprosili so jih za fotografije in jih izobesili na odročna mesta na vseh lokacijah. Vsaka je deležna samosvoje Texove enovrstičnice in dejansko ti postane toplo pri srcu, ko vidiš, kako so avtorji hvaležni, da so lahko igro naredili.

Nasploh je ves Tesla Effect velikanski poklon ljubiteljem serije, ki niso nikoli izgubili upanja, da jih bo neobriti detektiv znova obiskal. Marsikateri predmet v njem sproži nostalgijo, ki jo spremlja ujemajoči se posnetek iz ene od predhodnic. To naj bi novega igralca spodbudilo k nakupu starih naslovov. Kar je upravičeno, kajti če se z Murphom doslej nisi srečal, od Effecta nimaš dosti. Če te mika podati se v serijo, ki zvesto sledi smernicam, kot jih je nekdaj za slavnega ameriškega detektiva Philipa Marlowa začrtal pisatelj Raymond Chandler, obišči najprej Gog.com in prični s Pandora Directive. Under a Killing Moon bo bržkone presuh zalogaj, a zdaleč ne neužiten.

Gotovo se bo kdo obregnil ob relativno piškavo podobo, ki bi sodila skoraj deset let v preteklost, nihanje kakovosti akterjev in nasploh koncept, ki sodi v prejšnje tisočletje. Res je, da so predhodnice premikale strojne zahteve takratnih računalnikov, danes pa špil brez težav teče na prenosniku. Toda za 20 evrov na Steamu ponudi več igranja kot tipična sodobna pustolovščina. Dolgega, nelinearnega, miselnega, raziskovalnega in čvekaškega.

Otrok ljubezni

Zgovoren je podatek, da je Tesla Effect nastal s pol manjšim proračunom kot pred dvajsetimi leti Killing Moon. Igra je stala manj kot milijon. Se mu pa na vsakem koraku vidi, da so ga naredili ljudje, ki jim ni šlo v prvi vrsti za denar, marveč so vedeli, da so svojim kupcem nekaj dolžni. In to so jim dostavili ravno z njihovo pomočjo. So izpolnili vsa pričakovanja? Niso, marsikaj bi se dalo popraviti in izboljšati. So pa izpolnili vse, kar so obljubili, in nam dostavili nostalgičen izlet v neko drugo časovno obdobje, v svet, ki smo odvrgli in pozabili, kako fino smo se imeli v njem. Marsikdo se v njem ne bo našel, nekateri pa smo v njem pustili svoje zlomljeno srce. Ravno take nova Murphyjeva odprava nagovarja.

***Quattro** si znova ogrne plašč in na glavo povezne klobuk. Šestnajst let sta se prašila v omari, a ju niso požrli ne molji, ne radioaktivno sevanje.*

83 nadaljevanje, ki smo ga predolgo čakali ✔ lepo, serije vredno sklenjena zgodba ✔ dolžina in nelinearnost ✔ vidna nizkoproračunskost ✖ poznati moraš predhodnice ✖ Big Finish Games / Atlus

Wolfenstein: The New Order

Biti štirinajst let v komi je skrajno neugodno, četudi se naposled zbudiš. Tvoj priljubljeni nogometni klub je čisto zamenjal moštvo, tisto ženšče / pob, s katerim si ga biksal(a), pa je imelo vmes dve poroki in tri otroke. A še slabše je, če se po tako dolgem spancu zdramiš v svet pod okupacijo, kjer te rohneči grobijani silijo namesto metulj govoriti Schmetterling in jesti zelje ter klobase. Tu so šli pa predaleč. Po zelju me napenja. Ravno ta nevšečnost se pripeti Williamu 'B. J.' Blazkowiczu, junaku prvoosebne strelske serije Wolfenstein. Najuspešnejšemu pobijalcu nacistov v zgodovini in prvaku v žongliranju z rotirajočimi ter električnimi topovi. Navzlic njegovim herojskim podvigom v Return to Castle Wolfenstein in Wolfensteinu izpred petih let je Nemčija po zaslugi čudežnih orožij leta 1946 v prednosti. B. J. tedaj v eni od akcij faše šrapnel v glavo in postane rastlina, ki jo odložijo v sanatorij. Ko se leta 1960 zave, se nacistična Nemčija razprostira od New Yorka do Kitajskega zidu in naprej do Kamčatke, saj je zmagala v drugi svetovni vojni. Dobrodošel v Novi red.

Unsere Welt ist ewige Macht

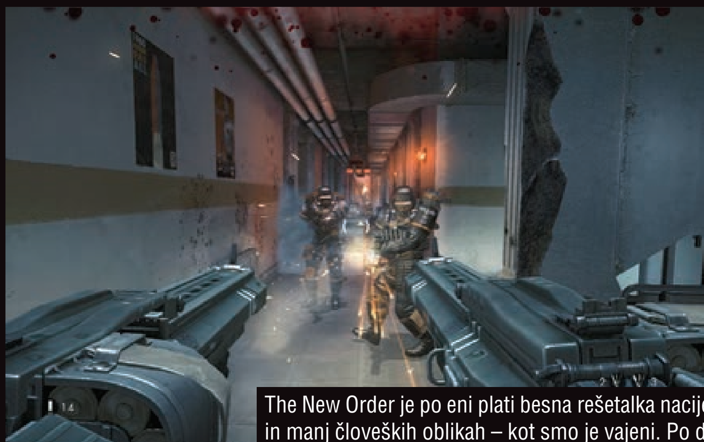
Wolfensteinova Evropa leta 1960 je uresničitev velikonemških sanj po svetovni prevladi. Nacističnemu režimu se udinja celotna obla in tudi nekdanji zavezniki v silah osi, na primer Italija in Japonska, so podložne dežele z marionetnimi oblastmi. Veličino tisočletnega rajha izpričujejo kvišku sileči betonski kolosi, ki jih krasijo pozlačene valkire. Berlin, London in ostale evropske prestolnice so spremenjene v sivinski slavospev jekleni moči nemškega naroda po zgledu Metropolisa in sorodnih futurističnih zamisli. To silno kuliso kajpak poseljujejo zgledni, pošteni in pravilno misleči državljani rajha. Možje, ki delajo v jeklarnah, in žene, ki so rodile najmanj šest blontnih arijskih sinov. Morebitni moteči elementi, ki jih nacistični aparat še ni izkoreninil – nearijci, homoseksualci in ljubitelji risank o Mikiju Miški –, životarijo v koncentracijskih taboriščih.

Čeprav te New Order takoj napade z monumentalno ikonografijo širokih betonskih ulic, po katerih korakajo kovinski policijski roboti, so najlepše podrobnosti o svetu raztresene po kotičkih, kjer jih odkrivaš sam. Časopisni odrezki ti povedo, da je New York kup radioaktivnih ruševin, saj so nanj vrgli atomsko bombo in si tako podjarmili Združene države. Po Kitajskem zidu se sprehajajo nemški soldatje, v Veliki Britaniji pa poteka kampanja proti ribam in krompirju, ker redita. Ko prisluškuješ, ujameš pogovor zakoncev, ki se odločata, ali prijaviti soseda, ker se 'čudno' obnaša.

***Aggressor* z dvema strojnicama in bazuko v rokah prebira pisma vojnih veteranov.**

85 izjemno vzdušje in okolica ✔ dobri liki in pripoved ✔ pestro igranje ✔ dve šibrovki v rokah ✔ streljanje komaj štrli iz povprečja ✖ pušk in sovražnikov bi bilo lahko več ✖ nespamet ✖ MachineGames / Bethesda

V Wolfensteinu imenitno oživijo vsi strahovi policijske države. Vzdušje je na površju tesnobno, moreče. A vendarle mu je primešana obilica posrečene satire. Nemci so na Luno poslali prvega človeka, ki mu je ime Hans Armstark. Beatli so prisiljeni peti v nemščini pod imenom Die Käfer, njihov zadnji album je Das blaue U-boot, Modra podmornica. Kljub opresivnosti diktatorskega režima je zaradi tega okolica vselej živahna in na bizaren način zanimiva. Hitro ti je jasno, da so MachineGames igro napravili s srcem, in skoraj pozabiš streljati naciste, ker te svet tako prevzame!





The New Order je po eni plati besna rešetalka nacijev v človeških in manj človeških oblikah – kot smo je vajeni. Po drugi strani pa preseneti z odličnimi liki. Spodaj sta dva od glavnih negativcev.



Sieg durch Kampf

Blazkowiczu nova realnost ni povšeči. Vendar nanjo pogleda s pozitivne plati: več nacistov pomeni več tarč! Izkaže se, da v komi ni pozabil pobijati sovragov s kljukastim križem. Prvega zaštiha kot tolstega vepra, nakar se krvavost le še povečuje.

Že prej v seriji so bili naciji predstavljeni docela enostransko. Kot zle hudobe, ki vzrejajo zombije in imajo včasih namesto rok mitraljeze. Novi red podobo prižene do še bolj karikiranih razsežnosti, saj ga prežema podoben patos kot Neslavne barabe. Prisežem, da se





Naslov se od ostalih volčjih razlikuje po odsotnosti paranormalnih pojavov. Nad oživljanjem zombijev in odpiranjem drugih dimenzij so naciji očitno obupali. Namesto tega uzreš obilo kibervojščakov in klatiš reaktivna letala.



fraza 'pobijmo čimveč nacistov' pojavi v slehernem dialogu. V bistvu jo imajo Blazkowicz in njegovi kameradi kar namesto pozdrava. V slogu "Ravnokar sem fental goro nacistov" namesto "Živijo" in "Saj bi še kvartal, ampak moram iti luknjat naciste" namesto "Adijo." Zato ni presenetljivo, da Germani nenehno izginjajo v slapovih krvi.

Novi Wolfenstein ne zaostaja za predhodniki v scenah, kjer vse sam' pada. To omogoča nov prijem: večino pušk lahko primeš po eno z vsako roko. Že posamezna avtomatska šibrenica napravi iz nesrečnega soldata pasulj, dve naenkrat pa ... Oh joj. Je pa to kljub vsemu višek karnaže, ker orožja sama zase niso za dol past, pa še malo jih je. Obveznemu nožku dela družbo pištola, ki ji moreš nataknititi dušilnik. Sledijo običajna avtomatska puška, šibrenica in ostrostrelka, na kraju pa je LaserKraftWerk (LKW), super-duper laserska krepalica. To je to.

Nekaj razgibanosti jim dodajo drugotni načini. Na avtomat namontiraš malo bazuko, ki je poleg ročnih granat edino eksplozivno sredstvo, in za šibrovko najdeš municijo, ki se odbija od sten. Največ kapric ima laser, ki ga skozi nadgradnje, razmetane po kartah, izgradiš v ultimativno orožje. Tako, ki zna v snajperskem načinu čez pol karte samodejno upepeliti večino sovragov v ne več kot dveh šusih. In ker ni Wolfija brez rotirajočega topiča, je moč v maniri Crysisa tovrstne pritrjene mitraljeze sneti s podstavkov.

Stärke durch Wissenschaft und Industrie

Kolikor je rešetancija razmeroma všečna, razen nekaterih scen z dvopuškovnim vihtenjem in prešanim mesom v njej ni ničesar takega, česar ne bi bili že videli. Machine Games so se držali nazaj in kdor je pričakoval znanstveno ultrafantastiko, s katero iz rok mečeš jedrsko pogubo, bo razočaran. Tudi dinamika boja ni povsem zglajena, saj naciji umirajo predolgo oziroma goltajo preveč svinca. Vsaj oni običajni; supersoldatom tega res ne gre zameriti. Zato se je res koristno izvežbati v ciljanju v glavo.

Največ kljukastega vojaštva sestavljajo običajni pešaki in stražarji, ki znajo glasno kričati "HALT!", niso pa kdovekako nevarni. Sredi igre se jim pridružijo bolje oklepljeni elitni borci s šibrovkami in raketometi. Najmarkantnejše beštije pa so produkt skrivnih projektov superorožij. Pri tem je nadvse zanimivo, da med njimi ni niti sledu okultnega! V Vrnitvi smo obglavili nešteto zombijev in pred petimi leti celo sami upravljali z nadnaravnimi silami. V Novem redu ni o takih pošastkih ne duha ne sluha. Pravzaprav gre za prvi prvoosebnostrelski Wolfenstein brez njih.

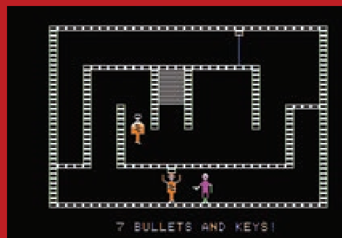
Utrgane zveri so tu le posledica pobezljanih znanstvenih in tehnoloških eksperimentov. Začenši z več sortami oklepljenih psov. Supervojaki, masivne gmote mesa in jekla, prenesejo ogromno tepeža in po klasični Wolfijevi naturi nosijo večcevne topove. Najnevarnejši so bojni roboti, ki jih z golim nažiganjem v fris bolj kot ne žgečkaš. Za krepot jih moraš najprej začasno onesposobiti z elektromagnetno granato, nakar jih ustreliš v šibko točko na hrbtu.

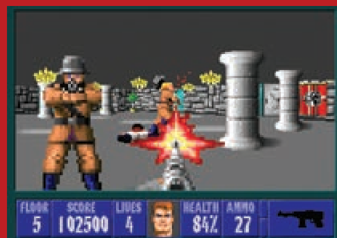
OBISKI VOLČJE SKALE

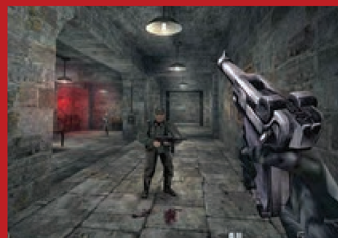
Grad Wolfenstein, po katerem je serija dobila ime, je izmišljen. Nastal je v glavi Silasa Warnerja, ki je v hiši Muse leta 1981 za apple II napravil skrivalno avanturo Castle Wolfenstein. Šlo je za prelomen špil, ki je v pogledu od zgoraj spojil tiholazenje, streljanje in rabo predmetov. Kot neimenovani zavezniški agent si moral iz gradu suniti tajne dokumente in se pri tem izogibati Nemcem. Ni jih bilo nujno postreliti – lahko si jih preslepil z njihovo uniformo in jih celo podkupil! Tri leta pozneje je izšlo nadaljevanje Beyond Castle Wolfenstein, v katerem si prvič ašašiniral Hitlerja.

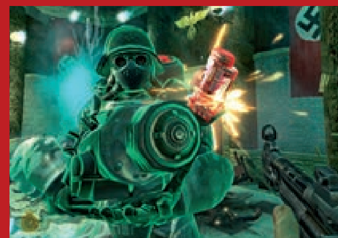
Muse so leta 1987 zaprli, toda ideja Volčje skale je živela dalje. Okužila je ljudi pri Id Softwaru in nastal je legendarni Wolfenstein 3D, prva orenk prvoosebna streljanka, ki je zakoličila zakonitosti žanra. Skrivanje in podobni napredni manevri iz Castla so se poslovili in namesto tega si lahko rešetal nacije z rotirajočo strojnico, da so kričali: "MEIN LEBEN!" Tod je prvič nastopil ikonični junak B.J. Blazkowicz, Američan poljskega rodu ... in za nameček Jud. Igra je z zombiji in skrivnimi orožji zastavila odpuljeni, nadnaravni pridih serije. Hitler, ki ga fentaš v tretji epizodi od šestih, predte prikoraka v oklepni obleki, oborožen z minigunoma!

Za 3D je dospel prekvel, Spear of Destiny, nakar se je Id posvetil Doomu in Quaku. K polaganju Nemcev so se vrnili s pomočjo hiše Gray Matter, ki je leta 2001 izgotovila odlični Return to Castle Wolfenstein. Šlo je za rimejk izvirnika, saj je pripoved štartala nanovo z B.J.evim pobegom iz Volčje skale in zatem kvarjenjem nacističnih načrtov s skrivnimi orožji ter oživljanjem tirana Heinricha I. Tamkaj smo prvič srečali velenasprotnika generala Totenkopfa, Smrtoglavca. Paranormalne čirečare so šle še dve prestavi više pred petimi leti v Wolfensteinu spod rok Raven Softwara. Blazkowicz je tam z magičnim medaljonom ustavljal čas in skakal skozi dimenzije. Med drugim smo fentali Hansa Grosseja, ki je bil eden od redkih likov, prenesenih iz Wolfensteina 3D. Tehnično v niz spada tudi Wolfenstein: Enemy Territory, ki pa je izključno večigralski naslov in se na pripoved v resnici ne navezuje.

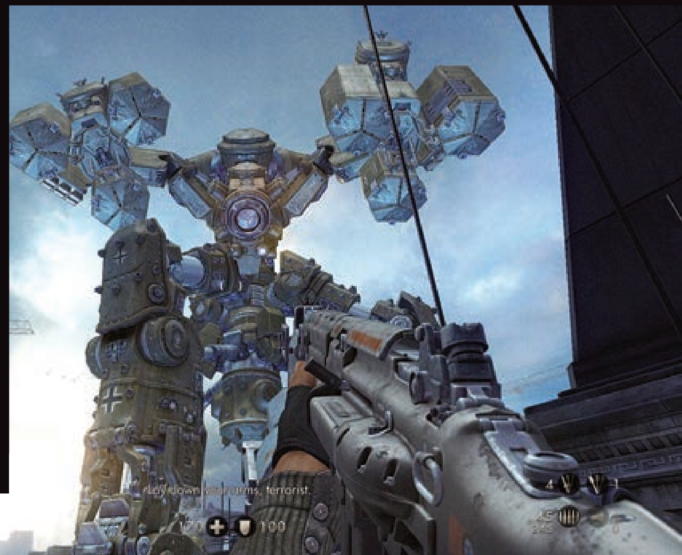












MachineGames bobneče bojevanje, kot je desno proti enemu od šefov, mojstrsko prekinjajo s predahi, med katerimi čebljaš s člani odporniškega gibanja. Dialogi so odlično govorjeni, Idjev srček Id Tech 5 pa osebe oživi v navdušujoči podobi. Najti je moč še kup skrivnosti, na primer prvo stopnjo Wolfensteina 3D.



Tudi šefovske kreature zahtevajo kanček tuhtanja, ki pa ne preseže iskanja in ciljanja razmeroma očitnih šibkih mest. So luštne in ena je painkillerjevsko orjaška, toda zopet ne navdušijo toliko, da bi čeljust padala pod mizo. Od Wolfensteinovega izvoda, ki bi mogel tajinstvena naciorožja zaradi časovnega preskoka peljati še dlje v futurizem, sem nekako pričakoval več. Predhodnik je imel frčeče soldate z raketnimi nahrbtniki, tu jih ni. Kot tudi ne svetlolasih joškatih esesovskih ašašink. Šmrc.

Macht und Wissenschaft

K sreči pa ropotajoče luknjanje ni edino, kar lahko s sovragi počneš. New Order ima od vseh strelskih Volčjih skal najbolj izražen skrivalni pristop. Mehanika je enostavna – ko počepneš in si izven vidnega polja nasprotnikov, te ne zapazijo. Tedaj se jim priplaziš za hrbet in jih pošlješ rakom žvižgat z enim štihom. Tudi mecha pse! Le supersoldatje in roboti so izvzeti. Oni imajo premalo mesa, da bi se ga splačalo žokati.

Tiholazenje ni zapovedano, ga pa špil spodbuja z zanimivo idejo. Med nasprotnike so pomešani nemški oficirji, ki sami zase komaj kaj ustrelijo, a imajo tečno navado, da kličejo okrepitve, dokler so živi. Če jih uspeš potihem pospraviti, se rešiš marsikaterega spopada. Krvoloki jih pustijo še malo živeti.

Blazkowicz je z nožki jako vešč in jih zna metati ter uporabiti v bojnem metežu. To počno tudi naciji in če ujameš pravi trenutek, lahko njihov udarec odbiješ in jim v isti potezi prerežeš vrat. Opaziš tod sledove Riddicka in njegovega mahanja s pestmi? Seveda jih – MachineGames sestavljajo nekdanji člani studia Starbreeze!

Je pa ravno v boju na blizu in tiholazništvu najbolj opazna neizpiljena umetna pamet. Ko padejo čreva na plot, so naciji kar v redu nasprotniki. Počno kozolce, tečejo vstran, skrivajo se za plotovi ter vogali. Nič posebnega, da bi rekel “UUUU” kot ob prvem srečanju s specialci v Half-Lifu, toda niso zanič. Ko se jim plaziš med nogami, pa jim včasih ni prav jasno, kaj naj s počepnjenim človekom počno. Ga boli križ? Nek stražar je dvignil pendrek in delal kroge okoli mene. Zabaven tip. Takisto protestirajo le, če jim kamerada pihneš pred očmi, dočim jih srečanje s še svežim truplom ne presune. Očitno nekaj, kar je v Germaniji stalna praksa, kajjazvem.

Fleisch wie Eisen

Prijemov v boju je še več. Med šprintom lahko po fuzbalersko zadrsaš po tleh, kukaš in streljaš izza vogalov. Ne tako elegantno kot iz zaklona v Gears of War, ker komanda po neki čudni logiki mestoma ne prime, a vendarle. Ko težko oklepljeni trooper nate juriša s šibrovko, je dobro imeti med njim in svojimi črevi čimveč betona.

Novi Wolfi uporablja deloma samodejno zdravljenje. Med predahom se ti rane do neke mere zakrpajo same, za šivanje odprtih zlomov in lukenj pa moraš – *PRESUNJEN KRIK* – pobirati pakete s prvo pomočjo. Zamisel je odlična, ker se ne moreš čudežno pozdraviti le s tiščanjem glave k tlom, marveč ti špil obnovi moči kvečjemu toliko, da lahko za silo nadaljuješ boj. Za kaj več se moraš potruditi.

Kasneje se lahko zdraviš s štihanji od zadaj, kajti v Novi red so našli pot perki – miniveščine, kakršne ima Far Cry 3. Odklepati jih je treba s specifičnim igranjem, denimo strelske med drajsanjem po riti ali praznjenjem celega nabojnika laserske puške, ne da bi vmes zgrešil. S tem lahko B.J. dobi trdo kožo proti ročnim bombam ali vidi oficirje skozi stene.

Če te v mešanje stilov igranja ne prepričajo raznoliki pogoji odklepanja perkov, te prizorišča, ki ti zvečine naravno ponujajo možnost, da se sovragom prikradeš za hrbet. Nemške stavbe imajo nenavadno veliko prezračevalnih jaškov in Blazko je kljub čokatosti v njih agilen kot podgana. Te priložnosti je smiselno izkoristiti, kajti svinec in žarki zavetja hitro spremenijo v prah, saj je moč veliko notranje opreme odpihniti. Ni ravno nelinearnost ranga Deus Exa, je pa za stopnjo višje od Call of Dutyjev.

Našteto povzroči, da je dogajanje v Novem redu kljub bolj povprečni rešetanciji nenavadno pestro. Samodejno prehajaš od skrivanja do krvave mesoreznice in nazaj, dostikrat brez puščice, ki bi te vodila za rokico. Na svoj račun pridejo zlasti raziskovalci, kajti New Order je prepreden s skrivnimi jaški, kotički in nagradami. Itak, plenjenje nacistične zlatnine je zaščitni znak serije. Tu namečkoma odkrivaš še enigmino kodo, s katero odkleneš štiri samosvoje težavnostne moduse.

Bruderschaft und Kameradschaft

Vmes se redno ustavljaš in zreš v nacistične kulise. Najsi bo grad, Berlin, podmornica, granitni londonski nebotičnik ali kljukasti križ na





New Order je brutalna igra. Že svinec povzroči izdaten krvošpric, najbolj nasilne pa so sekvence boja na blizu, ki so en velik mesarski ples nožev, pendrekov in pasjih čekanov.





Še enkrat opozarjam, da igre ne sodi po prvi uri, ki je zelo skriptana in te vodi za roko. Čeprav ima luštne scene, kot je plezanje po grajskem obzidju (spodaj) in bežanje pred robotskimi psi. Kasneje se prelevi v bolj svobodnjaško izkušnjo, kjer si dosti časa zahrbtnež z nožem.



Luni. Ups, kvarnik. (Ja, na Luno greš. Pa z laserji se streljaš.) Ampak pazi to: k vzdušju največ ne pridoda okolica, marveč živi ljudje in dialogi. "Ne me basat, to je Wolfenstein, tu se najprej strelja naciste in potem sprašuje!" Po prvi uri igranja res dobiš tak občutek, ker je uvodni del skoraj nadležno plehek in akcijski. Toda kasneje B.J. v hitrem zaporedju z motorno žago zaslišuje ujetnika – se gre psihološke igrice z blond Nemko – pošteno pokavsa Anyo, mlado oskrbnico iz sanatorija, s katero išče ostanke odporniškega gibanja. New Order, kdo si in kaj si napravilo iz mojega Wolfensteina?! Odgovor: nepričakovano poslastico.

Ko B.J. in Anya najdeta upornike, se špil šele zares prične. S soborci se pred teboj razprostre množica pristnih zgodb o vojni, represiji in negotovi prihodnosti. Med nalogami lahko prosto pohajkuješ po osrednjem skrivališču, se zapletaš v pogovore s kameradi in jim sem ter tja izpolniš minikvest. Za nagrado dobiš presunljive izpovedi, ki gredo ob bok monologom Maxa Payna in traktatom iz Metal Gear Solidov. Osebe so življenjske, prepričljive. Čutiti je breme na njihovih ramenih in nejevoljo, ko morajo poslušati, kako Blazko in Anya divje porivata v shrambi. The New Order je presenetljivo odrasla pripoved. Čeprav je rdeča nit odpuljeno volčja, s kopico robotov in laserjev, se vije po zelo zemeljskem okolju. Nacistični škorenj vohaš za vsakim vogalom. Tlačenje kipi iz črk v pismih, ki jih najdeš skrita po predalih, in besed izmučenih soborcev. Najboljša tovrstna kaprica pa je pripovedna vejitev, v katero je v prvi uri Blazkowicz prisiljen in kjer ubije enega od dveh glavnih soborcev. Od tega, kateri preživi, je odvisno več stvari v nadaljevanju. Med drugim to, ali znaš onesposabljati fizične ali električne ključavnice. Če je v bližinskem boju čutiti sledove Riddicka, se ob osebah spomniš na The Darkness, ki so ga delali isti ljudje.

Ein Herz – ein Wille

S strelskega vidika The New Order ni prelomen. Boriš se še vedno sam, brez sodelovanja upornikov v spopadih. Misij si ne izbiraš tako kot v predhodniku, marveč so zaporedne. Med tečnosti dodam potrebo po ročnem pobiranju vseh predmetov s tal (?!?), res pa je, da so shranjevalne točke kar spretno razpostavljene.

Igra namesto tega navduši iz nepričakovane smeri: z vzdušjem in osebami. Ne boš je šel ponovno preigravat zaradi najhudejšega šefa, marveč zato, da vidiš, kateri novi liki pridejo, če v dilemi na štartu igre ubiješ drugega soborca. Pa zato, da prestaviš kako težavnost višje, kajti privzeta je mačji kašelj. In seveda zato, ker ne premore večigralstva in je od dvanajst- do petnajsturna kampanja vse, kar ima. A to je dovolj.

Novi Wolfenstein je nenavadna pojava. Po eni plati je otročji, brutalen in utrgano futurističen. Boriš se proti vesoljskim nacijem z laserji, ki več kot enkrat spomnijo na film Iron Sky. Po drugi je resnobna, cinična izkušnja, ob kateri se boš več kot enkrat ustavil in zamislil. Sanje o tisočletnem rajhu predstavi odlično tako po vsebini kot videzu, ki mu kompetentno načeluje Idjev pogon. Morda komu ta kombinacija ne bo kliknila. Brez dvoma pa poskrbi za eno letos najbolj zanimivih iger.

GLOBUS NEMČIJE

Podnaslov The New Order izvira iz resnične nacistične zamisli o novem svetovnem redu, Neuordnungu. Po tej megalomanski ideji bi Nemčija zasedenim deželam vsilila politiko, ki bi spodbujala širjenje arijske nadrase in krčenje (beri: iztrebljanje in zasužnjenje) vseh 'podljudi', tudi Slovanov. Končni cilj je bil zarediti blont može in žene na vsak kotiček sveta in ustvariti pangermansko državo.

Njeno središče bi bil Berlin in ker se za center sveta spodobi monumentalnost, so si Hitler in privrženci zamislili preureditev mesta v gigantsko svetovno prestolnico. Njen glavni načrtovalec, Hitlerjev osebni arhitekt Albert Speer, jo je po vojni poimenoval Welthauptstadt Germania. Njeno središče bi bila pet kilometrov dolga avenija za parade z ogromnim slavolokom zmage na enem ter veliko dvorano na drugem koncu. Slavolok bi se pel skoraj sto metrov v višino in bil tako velik, da bi njegovega pariškega sorodnika lahko postavil pod njegov obok. Dvorana Volkshalle pa bi bila največja stavba na svetu, s kupolo polmera 125 metrov in celokupno višino 270 metrov.

Od vseh teh ambicioznih gradbenih projektov, ki so izpričevali Hitlerjevo voljo po moči, je bila izgotovljena le peščica, na primer štadion za olimpijske igre leta 1936 in nova kancelarija. Stadion je bil sicer zgolj generalka za postavljanje takega s kar 400.000 sedeži, ki bi bil še danes največji na svetu, če bi ga dokončali. Toda ta orjak, kakor tudi slavolok in Volkshalle, so morali po začetku druge svetovne vojne na stranski tir, ker so surovine potrebovali za vojsko. Speer je med vojno postal minister za oboroževanje in je med najbolj zaslužnimi za to, da je nacistična industrija bruhala opremo še po tistem, ko so jo desetkali zavezniški bombniški napadi. To je storil s preselitvijo tovarn pod zemljo in uporabo suženjske delovne sile. Zaradi slednjega je po koncu vojne dvajset let čemel v zaporu.

Njegove in Hitlerjeve velike ideje na srečo vidiš edinole v fikciji. Priporočljiv je roman Fatherland Roberta Harrisa, preveden v slovenščino kot Veliki Rajh 1964. Ta slikovito predstavi, kakšen bi bil svet ob nastopu nove ordnunge. V istoimenskem filmu po bukli, v katerem igra Rutger Hauer, pa uzreš Volkshalle, kakor ga Blazkowicz, ko prvič dospe v Berlin.



Wargame: Red Dragon



Red Dragon je tretja v seriji Wargamov, realnočasovk s fantazijskimi spopadi iz hladne vojne. Njena posebnost so navdušujoči ladijski boji med raketnimi čolni in rušilci, razočara pa količina barkač.



Četudi je moč soldate, protiletalske topove in helikopterje gledati prav od blizu, v boju zvečine uporabljaš oddaljeni pogled, ker ta zaobjame dovolj dogajanja. Bolje, da nisi alergičen na ikone.



Takole je videti strateška potezna karta v kampanjah. Provinc ni mnogo in skupke kmalu obdelaš. Žal se jih ne da igrati sodelovalno kot v predhodnici. Zastonj naj bi kmalu dospel še en.

Moderni pomorski spopadi so sterilni. Sovražniki se zrejo na desetine kilometrov daleč skozi lise na radarskih zaslonih. V soju rdečih luči pade povelje in od velike packe se loči več manjših, ki odpotujejo tarči naproti. Nekaj jih na poti izgine, druge najdejo cilj. In lisa izgine z zaslona.

Na prvi pogled taka šahovska igra ne sodi v bobnečo računalniško realnočasovno strategijo s tanki in letali. Razen če gre za Wargame, niz hladnovojnih strategij francoskega Eugen Systems, ki je z njimi pokazal, da lahko v RTS zbašeš natovske simbole, stabilizacijo topa in podoben vojaški šmorn, pa vseeno odneseš celo kožo. Red Dragon je tretji naslov v seriji in preizkušenemu pristopu obstoječih, European Escalationa in Airland Battla, doda poševnookce ter ladje.

Malo po Titeju

Pri Wargamu hitro začutiš, da bi bil pravi poligon za raketne križarke. Od nog do glave ga preveva visokotehnološki vojaški stil, ko ob prasketanju radijskih zvez pred teboj oživi realnočasovno bojišče na več ravneh. Od najnižje s posameznimi vodi vojakov do odmaknjene, kjer se po zemljevidu sprehajajo le še skupinice znakcev. Kamero je namreč moč odmikati vse dotlej, ko je pred teboj vsa taktična karta. Podobno kot v Supreme Commanderju, le da tu v napad pošiljaš zgodovinske vojaške enote in ne robotov.

Serija obdeluje domišljijske primere pogrevanja hladne vojne, ko se Nato in Varšavski pakt zares stepeta v konvencionalnem, nejedrskem spopadu. To pomeni čas v okolici sedemdesetih let prejšnjega stoletja. Štirje enoigralski scenariji v Red Dragonu se konkretno odvijajo med letoma 1979 in 1987, čeprav najdeš tudi novejše vojaške sisteme. Zaradi tega lahko v skirmishu ali večigralstvu ponazoriš kak modernejši spopad.

Moj kupček fenta tvojega

Prvi kraj, kamor pojdeš, je orožarna, kjer so na ogled dani vsi kosi orožja sedemnajstih držav – več kot 1600 jih je. Dvanajstim narodom iz AirLand Battla se je pridružila še peterica dežel z Daljnega vzhoda: Kitajska in Severna Koreja na strani komunistov ter Japonska, Južna Koreja in Avstralija z Novo Zelandijo na strani zveze NATO.

Mahnjencem na vojaško tehnologijo se ob pogledu na spisek orosijo oči, saj se lahko igračkajo z maljutkami, gepardi, apači in podobnimi modernimi nosilci gorja na kopnem, v zraku ter vodi. S tega zajetnega seznama moraš pred začetkom igranja napraviti zalogo sil, ki jih boš nato klical na bojišče. Pri tem moreš bodisi odbirati zelo na široko, iz vseh natovskih ali vseh varšavskih sil, bodisi se v zameno za bonuse omejiti na denimo Eurocorp (zahodnonemške in francoske sile), kar ti prinese prototipna orožja. Sestavljanje takega 'kupčka kart' je igra v malem in včasih je bitka odločena že z razporeditvijo, ki jo poneseš v boj. Zato velja biti preudaren, kar ni mačji kašelj. Ko z mišjo klikneš recimo na tank leopard, padeš preč, saj se ti odpre razpredelnica s statistikami o kvaliteti optike, oklepa na posamezni stranici in še kup podrobnosti.

Kmetje, lovci in tanki

Wargame ni simulacija, a je za razred bolj zapleten od denimo Starcrafta 2. Soldatje v boju trošijo strelivo in če nočeš, da ostanejo s pipcem nasproti raketni artileriji, jim ga moraš obnavljati s tovornjaki. Ti se radi zagozdijo v blatu, če morajo na poti do cilja zaviti s ceste. Abramsi in druščina znajo fasati kritično poškodbo v balistični

računalnik in nekaj časa ne morejo streljati. Prav vsem enotam boj načenja moralo, tako da zmrznejo, ko suhoji in tornadi po njih mečejo napalm. Vse te finese terjajo dobršno mero privajanja.
Po drugi strani se ti ni treba ukvarjati z ekonomijo, saj ni gradnje baze in je vse osredotočeno na boj. Okrepitve prispejo na bojišče skozi koridorje s sosednjih ozemelj. Surovina za priklic so točke, ki pritekajo ob nadzoru strateških sektorjev na karti, podobno kot v Company of Heroes ali World in Conflict. Za zmago se je torej treba širiti in ne zapečkarsko tičati v kotu ozemlja, kar zagotovi dinamično borbo.
Njena najmočnejša značilnost je brutalna dokončnost slehernega ukaza. Boji se odvijajo z visoko hitrostjo in napačno postavljene enote hitro pobere v ognju termobaričnih raket in kasetnih bomb. Pozabi na starcraftovsko poplesovanje z marinci. Ko zamočiš, lahko večinoma le še krpaš luknjo v frontni liniji. Igra uporablja robusten sistem kamen-škarje-papir, zato je izid spopada v nekem sektorju nemalokrat odločen že pred prvim strelom – s sestavo sil, ki vstopijo v bitko. Wargamu tako uspe v realnočasovni žanr prenesti vsaj delček šahovske igre mačke z mišjo, ki v resnici poteka v generalštabih. To poskrbi za svojevrstno napetost, precej močnejšo, kot je recimo pričakovanje, kaj ti bo nasprotnik poslal naproti v Command & Conquerju.

Eksplozivne harpune

Drugi Wargamov privlak je odlično vzdušje, ki ga pričara s topniškimi salvami in drdranjem avtomatskih topov. Ko začno po tvojih oklepnikih od nikoder leteti granate, gre zares. Alarmi tulijo, poveljniki tankov kričijo, oklep rezko ječi pod zadetki. Zaslišiš *švisss* raket in zagledaš zaščitni znak hladnovojnih spopadov – bele vlečke za protioklepnimi raketami. Te v Red Dragonu močno dvignejo utrip, kakor so ga v prejšnjih dveh delih.
Ravno po tem se najbolj odlikuje novost v zadnjem naslovu, vojne barkače. Ko čreva zletijo na plot, se impozantne ladje spremenijo v živahne panje, iz katerih leti vse mogoče, od raket do snopov obrambnega ognja. Hitrostrelni topiči za bližinsko sestrelitev protiladijskih raket rohnijo, da moraš stišati zvočnike. Nebo pa belijo sledi radarskih vab, ki hočejo odvrniti projektile od mehkih ladijskih bokov. Ob teh prizorih si zaželiš, da bi bilo tovrstnih iger več. No, dokler se plovila ne zagozdijo eno ob drugo. Eugen se že pri nadzoru kopnih sil v prejšnjih delih ni odrezal brezhibno, pri ladjah ga je pa kratkomalo pokronal. Nad obnašanjem behemotov, ki nosijo po štiri in več različnih orožitvenih sistemov, imaš premalo kontrole, da bi počeli tisto, kar hočeš. Ko jih imaš peščico na kombiniranem kopnem bojišču, kjer podpirajo tanke, še gre. Če zakurblaš povsem pomorsko karto, pa takoj pride do križev in težav. Razočaran sem tudi nad bero tipov barkač. Na kopnem in v zraku je količina bojnih strojev navdušujoča, dočim je ladij na posamezni blok le dober ducat. Mnogo slovitih modelov manjka in na letalonosilke pozabi. Tod Red Dragon daje vtis nedokončanosti.

Prednostno za linijo

Tečno pomorsko ukazovanje je neposredna posledica Eugenovega načrtnega zapostavljanja pomembnega vidika igre: mikroupravljanja. V želji po 'šahovski igri' so obrnili hrbet natančnemu nadzoru malih gruč vojaštva, čeprav je v igri pomembno tudi to. Primer: oklepniki imajo spredaj in na boku različno debelino oklepa, vendar ne moreš ročno odrediti, kam naj usmerijo najtršo plat, že od European Escalationa ne. Tam sem jim še pogledal skozi prste, tokrat ne bom.
Empirični dokaz za mojo trditev je pogled na linijo, kjer so igralci s hitrimi prsti in odličnim mikroupravljanjem v prednosti. Nenavadno, da avtorji ignorirajo to dejstvo, ko pa je Wargame bolj večigralska kot puščavniška serija. Red Dragon ima ob izidu kar 34 večigralskih kart za do deset proti desetim igralcem, v nalinijsko platformo pa si pravzaprav nenehno vpisan. (Brez skrbi, kampanjo se da igrati odklopljen.) Partije najdeš kar z brskalnikom, saj je samodejni iskalnik omejen na modus dva na dva in ga malokdo uporablja. Toda Wargame ima srdito privrženo skupnost, zato igralcev vsaj na srednje velikih kartah nikoli ne manjka. Pomeriš se lahko s komerkoli, tudi kot Sovjet s Sovjetom. Pokarati pa moram omrežno hrbtenico, ki je preveč občutljiva na to, ali ima eden od igralcev slabo linijo, saj tak zavira vse ostale. Uravnoteženost ga še biksa, a Eugen so doslej znali hitro izdajati popravke.

Wargame sleherno leto

Vedi, da boš od Red Dragona največ odnesel, če rad premaguješ žive ljudi. V nasprotnem primeru ti ostanejo dober skirmish in četverica kampanj z domišljijskimi scenariji. Taka sta kitajski napad na Hong Kong, ki ga Britanci nočejo prepustiti, in nova korejska vojna. Scenariji imajo potezno osnovo v obliki Riska – zemljevid je razdeljen na province, po katerih razpostavljaš bojne skupine. Ko se srečata sovražni, špil zažene realnočasovno bitko s silami, ki odražajo stanje na strateški karti.
Način je hudo preprost in vsebuje le poveljevanje soldateski, nobenih političnih ali ekonomskih trikov. To je manj od načina v AirLand Battlu, kjer si lahko uporabljal strateške prijeme, na primer pomorske blokade. Vse štiri karte so manjše kot prej in ko jih daš v nekaj dneh skozi, ni dosti težnje po ponovnem preigravanju. Tudi zato, ker računalo ni kdovekako brihtno in na potezni karti ne doseže morilske agresivnosti iz skirmisha.
Red Dragon je zato najprimernejši za tiste, ki se z Wargamom srečujejo prvič. Takim je nakup priporočen, veterani pa so pred hudo dilemo. Po eni plati je AirLand Battle bolj izpopolnjen naslov z boljšo potezno kampanjo. A po drugi igralci na liniji trumoma drvijo na trojko, ker bo ALB slejkoprej ostal brez posodobitev. Namesto da izdajajo DLCje, pri Eugenu vsako leto splovijo kar nov naslov za polno ceno z ravno toliko nove vsebine, da imajo fajn izgovor. Zvito, zvito – častno pa toliko, kot pošiljanje raket na radarsko liso za obzorje.



Oklepniki sicer imajo neke sorte zalogo zdravja, ki jo vidiš spodaj. A v navzkrižnem ognju jih pospravi že nekaj zadetkov. Da se posadke podelajo v hlače, zadostuje dobro merjena topniška salva.



V orožarni bi prebil dneve. Avtorji so vdelali tudi veliko posovjetske mašinerije, kot je tank leopard 2A5 na sliki. Toda spisek je v tem pogledu luknjav. Havbico Pzh 2000 boš denimo iskal zaman.

Aggressor ***obožuje zvok avtomatskih protiraketnih topov ob sončnem vzhodu.***

76 **vrhunsko vzdušje ✔ še vedno šahovska igra ✔ nor arzenal na kopnem in v zraku ✔ videz ladij ✔ obnašanje in majhna količina ladij ✖ nadzor nasploh ✖ slabše kampanje kot prej ✖**

Eugen / Focus

Murdered: Soul Suspect

Prišel je tiho in stopil v legendo. Pod to krilatico so nekdaj v Jugoslaviji prodajali pogrešne romane o Docu Hollidayu. Enako tiho pa je prišel med nas drug varuh zakona, policaj Ronan O'Connor, ki ga je Square Enix skrival praktično do izida. Avtorji Airtight Games so mu bržkone namenili vlogo legende, saj ga ubijejo že na začetku igre. Pa mu bo to uspelo postati?

Igroromanskost

Murdered tehnično spada med pustolovščine. Vendar ne klasične zahodnjaške, kjer smo vajeni rabe predmetov in reševanja miselnih orehov, marveč take, kot so popularne na Japonskem. V njih je najvažnejša zgodba, tisto, kar počneš, pa odkriva vedno nove tančice skrivnosti. Za zvrst smo gajdžini privzeli ime vizualni ali interaktivni roman, kar v primeru Soul Suspecta najbolje opiše, kaj od njega pričakovati.

Nadzor nad Ronanom prevzamemo v trenutku, ko zakrinkani hrust na ulicah mesta Salema vanj izprazni cel nabojnik krogel. Pob najprej ne more dojeti, da je šel rakom žvižgat, nakar mu pokojna žena pove, da delo ni dokončano. Rešiti bo moral svoj poslednji primer, kajti ta ga veže na naš svet, ali pa nikdar več ne bosta skupaj. O'Connor sprva misli, da mora raziskati lastno smrt, kaj kmalu pa ugotovi, da gre le za delec v mozaiku lova na serijskega morilca, ki so ga mediji poimenovali Zvonar. Ob njegovih žrtvah je namreč vedno narisan zvonec.

Vsak nov indic odkriva širšo sliko, ki sega do čarovniških procesov, zaradi katerih je to malo ameriško mesto tako razvpito. Kot duh Ronan ne more rokovati s fizičnimi predmeti, k sreči pa med vohljanjem naleti na najstnico, s katero lahko komunicira. Punčari to ni povšeči, a pristane na sodelovanje, ker je med pogrešanimi osebami njena mama, ki je kot jasnovidka sodelovala s salemsko policijo. Je Zvonar utišal tudi njo?

Hoja skozi stene

Da nimaš več fizičnega telesa, je včasih prednost. Kot Ronana pouči eden od duhov, je problematičen le vstop v zgradbo. Ker je večina posvečenih, je zunanji zid nepremostljiva prepreka. Ko si notri, recimo če ti nekdo odpre vhodna vrata, preprek zate ni. V praksi to ne drži povsem. Poleg fizičnega sveta moraš upoštevati še duhovnega, kajti tam obstajajo prikazni davno porušenih objektov, ki so neprehodne. No, sliši se bolj komplicirano, kot je, in princip pogruntaš v nekaj minutah. Prekrivanje fizičnega in duhovnega sveta je hkrati izgovor za kopico skritih kotičkov, kamor se dokazi najraje skrijejo. Včasih tja, kamor človek ali človeški duh ne moreta. Takrat zna Ronan skočiti v telo najbližje mačke. Srž igre je raziskovanje lokacij, začenši z zaspano sosesko, kjer so te umorili, lokalno cerkvijo in policijsko postajo. Poleg indicev v njih včasih najdeš kako izgubljeno dušo, ki se ti izpove ali te poprosi za pomoč. Te mininaloge so mi bile še posebej simpatične, saj jih opraviš mimogrede, za sprostitev. Škoda, da jih je le kakega pol ducata. Ko najdeš ves dokazni material, iz najpomembnejših kosov sestaviš teorijo, kaj se je zgodilo, in se odpraviš na nov kraj. Omeniti velja, da so prizorišča čedna in dobro povzemajo duh malega pristanišča v Novi Angliji.

Z napredovanjem narašča morbidnost, saj obiščeš pokopališče, psihiatrično bolnico in muzej, kjer pripravljajo razstavo coprniških procesov. Ob tem srečaš sovražnike – demone, ki ti v nekaj trenutkih izsesajo dušo, če te zapazijo. Gibljejo se po hitro opazni, vnaprej začrtani trasi, zato jim s kratko QTE-sekvenco vrneš uslugo, če se jim prikradeš od zadaj. Teh konfrontacij je sicer malo, vendar moti, da nimaš druge izbire kot zahrbtno taktiko. Enkrat samkrat mi je uspelo izogniti se jim, ker sem slučajno odkril pot, na katero avtorji bržda niso računali.

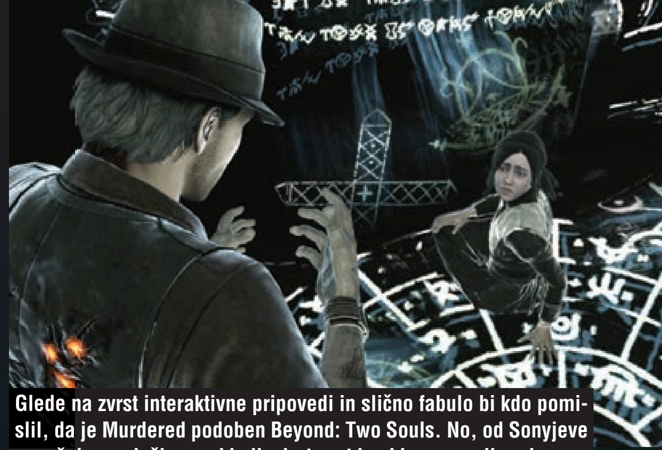
Morilec brez fines

Murdered sem zaradi privlačne šundovske zgodbe preigral na dušek. Tako Ronan kot pomagačica Joy sta priljudna lika, s katerima lahko sočustvuješ, in pogube stranskih karakterjev te ne pustijo hladnega. Če se posvetiš le glavni štoriji, ti bo vzela kakih deset ur. Igralni čas podaljšaš z zbiranjem skritih reči; vsaka od devetih zbirk ti odklene kratko srhljivo zgodbico. Enako najdevaš ženine zapiske o sebi in časopisne članke o morilcu. V nabiralniški del zlahka daš dodatnih pet ur, zato me neizmerno čudi, da po zaključku nimaš možnosti, da bi se vrnil v igro in poiskal manjkajočo robo, ali new game +, ki je v tozvrstnih špilih prej pravilo kot izjema. Ne bi škodil niti kak dodaten konec.

Nadzoru so vidi, da je bil napravljen za konzole. Tudi na računalniku ga je bolje igrati s ploščkom. Naveza tipkovnice in miške je bolj za silo, kar je zlasti opazno v dnevniku. In med igranjem, saj z njima včasih kakega predmeta Ronan preprosto ne zazna, četudi buljiš naravnost vanj. Občasno se takisto zgodi, da odkrite reči izginejo ali da se na kasneje ponekod brez razloga pojavijo nove, kar mi daje misliti, da so kak cikel testiranja izpustili. Noben teh hroščev ni kritičen za končanje igre, a zmotijo. Sploh ker za špil hočejo polnih 40 evrov, dasi so prednaročnikom zraven zastonj dali drugo Airtightovo igro, Quantum Conundrum. Raje počakajte, da bo v akciji za pol manj. Kot roman je zelo fajn, kot igra pa se na trenutke spotika. Vseeno si želim nadaljevanja.

***Quattro** si še drugič ta mesec na glavo povezne klobuk, a se tokrat požene v onostranstvo. Smrt ga ne bo ustavila!*

70 dobra nadnaravna detektivka s finimi liki ✔ obilo dodatnih zaposlitev ✔ zanikrni spopadi z demoni ✖ hroščki in nedodelanosti ✖ ni vnovičnega igranja ✖ Airtight / Square Enix



Glede na zvrst interaktivne pripovedi in slično fabulo bi kdo pomislil, da je Murdered podoben Beyond: Two Souls. No, od Sonyjeve uspešnice ga loči precej bolj odprt svet in ni le zaporedje prizorov.

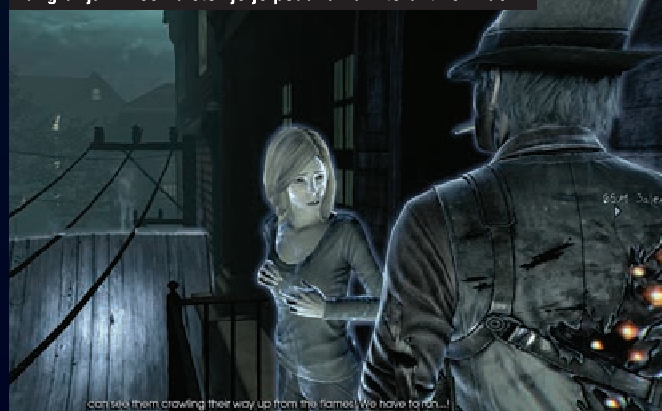




Demoni so dobra zamisel, kako vnesti malo akcije ali vsaj tiholazenja. Vendar izvedba šepa. Ubiješ jih le na en način, izogniti se jim ne moreš.



Kinematičnosti igri ne manjka. so pa gledavski deli enakomerno razporejeni in nikoli predolgi. Poudarek je še vedno na igranju in večina štorije je podana na interaktiven način.





Castlevania: Mirror of Fate HD

Tale Castlevania s polnim naslovom Lords of Shadow – Mirror of Fate HD je predelava s 3DSa, ki po novem domuje še na PCju, xboxu 360 in PS3ju. Ker jo gledaš od strani in vsebuje dosti raziskovanja, na prvi pogled bolj spomni na starošolske 'vanije kot na akcijski niz Lords of Shadow. V resnici je mešanica obeh pristopov, ki temelji na 2.5D-skakalništvu in lahkem ugankarjenju, raziskovanju ter modernem tepežu.



Občasno se kamera oddalji in pokaže fletno gotsko arhitekturo, ki se poda vampirskemu nizu. Žal je muzika le bleda senca nekdanje veličine.

Štorijalno je Zrcalo vezni člen med obema poglavjema LoS. A v središču pozornosti ni Gabriel, član druščine, ki skrbi, da so običajneži varni pred nadnaravnimi silami. Mirror se osredotoča na njegova potomca, Simona in Trevorja, ter skrivnostnega Alucarda. Enega v Drakulin grad pripelje sla po maščevanju, drugi želi poraziti starodavno zlo, tretji se bledoličen prebudi v grobnici. Pred koncem se bodo njihove usode prepletle in zna biti, da boš nad zaključkom vsaj malo presenečen.



Redke miselne zagonetke rabijo kot oddih od tepeža in raziskovanja. Tale solidno popestri dogajanje, čeprav se možgan ne pretegne.

Izmenično boš z vsemi tremi raziskoval temnice in dvorane, polne pasti, beštij ter skrivnosti. Poti se dostikrat vejijo, a v slepih ulicah vedno najdeš nagrado. Morda je to eno od neštetih trupel s sporočili, stran za knjigo z opisi pošasti ali oltar, ki te napravi bolj trdoživega oziroma poveča malho. Ta nato sprejme več blagoslovljene vode in municije, ki pride prav v boju. Špil se bolj kot na proslavljeni Symphony of the Night naslanja na Lords of Shadow in pozna izmikanje, blok, protinapad, lučanje sovražnikov v luft ter malo morje kombinacij, ki se sproti samodejno odklepajo. Na najvišji od treh težavnosti je tepež ravno prav zaguljen, najsvetlejša točka pa so večnivojski šefovski obračuni, ki terjajo, da si zapomniš vzorce, in spomnijo na zlate čase niza.



Če si vajen mnogovrstnosti capinov, kakršno je niz premogel včasih, boš razočaran. Srečoma so šefi kul in HD-inačica manj najeda s QTEji.

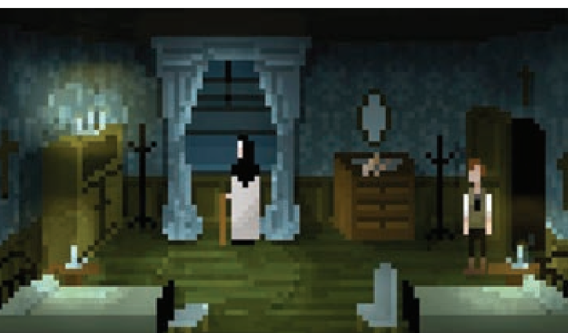
Tistih par miselnih orehov streš brez problemov. Izkusiš tudi za 'vanije tipsko vračanje na obiskana področja, ko prejmeš novo sposobnost. A pri vsej izkušnji se je težko znebiti vtisa, da ne preseže sestavnih delov in da ne teče gladko. Fane Igarashijevih starošolskih vampirščin bo zato potešila kvečjemu za silo. Guacamelee (J238, 88) je denimo recept prav tako začinil z dobršno mero modernega klofanja, a bil na kraju bolj posrečen. Vseeno je inačico HD laže priporočiti kot izvirnik za 3DS, saj vsebuje dovolj popilkov, manj nepotrebnih sekvenc QTE in izboljšano grafiko. 12 evrov na Steamu pod črto ni preveč, če ti brez metroidvanije živeti ni. Za pravo stvar pa bo treba počakati na frišen izdelek Ige, ki je nedavno tega zapustil Konami. Bojda ravno zato, ker so mu prepričevali, da bi delal tovrstne špile.

68 *Kavbojc zopet obišče svoj omiljeni grad. Tokrat z vzpenjačo, saj je len.*

MercurySteam / Konami

THE LAST DOOR – COLLECTOR'S EDITION

Epizodice te klasične pustolovščine smo zgrešili, zato napako popravljamo zdaj, ko je izšla kot štiridelna celota v kolektorski ediciji. Igra za skrajno pikslasto podobo nosi privlačno in dobro podajano pripoved za časa viktorijanske Anglije, ki deluje kot zmes Lovecrafta in Edgarja Poa. V glavni vlogi je Jeremiah Devitt, ki se po prejemu skrivnostnega pisma odpravi na obisk k prijatelju iz študentskih dni. Tam spozna, da je naredil samomor, s tem pa se začne odstirati njuna pozabljena preteklost. Loti se raziskovanja, a kamorkoli stopi, ga spremljajo smrt, bizarne vizije in vrane. Korak za korakom ga bolj vleče v svet okultnega.



Sogovornikov, kot je tale obupana nuna, v igri spoznaš malo, pa še ti so redkobesedni. Večji je poudarek na reševanju ugank in kombiniranju predmetov.

V vsaki epizodi se fant znajde v drugem okolju, od mrakobnih zapuščenih vil do revne mestne četrti, po katerih napreduje linearno. Na poti srečuje redke ljudi, s katerimi izmenja besedo ali dobi namig. Večinoma pa rešuje uganke. Te so večidel logične in rešljive na en način, tako da terjajo uporabo predmetov na pravih mestih in občasno kombiniranje reči v inventarju. Nekaj jih je kar posrečenih, ko mora Jeremiah denimo paziti, da ga ne sliši slepi duhovnik, ali z glasbo iz škatlice ohrabri obupano nuno.
Špil ni pretirano zahteven, je pa treba kdaj prečesati območja in predmete, saj v morju kvadratkov mimogrede kaj spregledaš. Namenoma uporabljeno grafično omejenost so izvajalci dobro izkoristili. Česar niso mogli pričarati vizualno, pa so nadomestili s srhljivo zvočno podlago. Ob minimalističnem izgledu pride ta še toliko bolj do izraza. Igra se pohvali z odličnim soundtrackom, ki pikslom z melanholičnimi vižami na violini in klavirju vdihne dodaten čar. Dogajanje je spretno tempirano in zna presenetiti s pretresljivimi trenutki, ob katerih sem nekajkrat krepko cviknil.



Tvoj inventar ni nikoli prepoln in večino najdenega uporabiš sproti. Vsekakor pa je lov na piksle dobesednega pomena, saj mimogrede kaj zgrešiš.

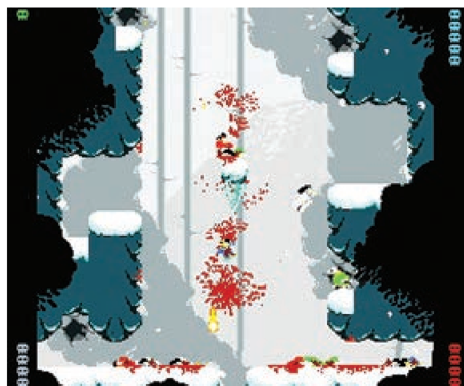


Kljub arhaični podobi je razvijalcem uspelo ustvariti pristno lovecraftovsko vzdušje, ki se ga ne bi branil marsikak večji naslov.

Morda se bodo Zadnja vrata s slabimi petimi urami igranja komu zdela prekratka. Vendar gre za še en dokaz, da je manj lahko več, in za starošolske pustolovce ter ljubitelje skrivnostnih avantur je popotovanje priporočljivo. Vse štiri epizode lahko sicer brezplačno potegneš z Thelastdoor.com. To načeloma zadostuje, saj so igralno enake. Ima pa nakupna inačica nekoliko nadgrajeno grafiko, kristalnejši zvok in nekaj dodatnih koscev, ki se ukvarjajo z ozadjem zgodbe. Ker se avtorji financirajo izključno iz denarja, pridobljenega od strank, je nakup zagotovilo za nadaljnje ustvarjanje. Če jim uspe priti dovolj daleč, bomo slednjič le izvedeli, kaj se skriva za poslednjimi durmi, kajti fabula ni zaključena. ***Gerald***
The Game Kitchen ● 10 EUR

SAMURAI GUNN

Lokalno večigralstvo je znova v modi predvsem zaradi odraslih igralcev, ki se jim kolca po starih časih. Če ti uspe zofo napolniti s prijatelji, ki posedujejo nindža reflekse in se navdušujejo nad Japonsko, po predalih pa se ti valja par igralnih palic ali tipkovnic, bi ti sedel Samurai Gunn.



Taka je videti okolica že po nekaj usmrtitvah. Krvavi madeži, trupla in glave so vsepovsod. Mednje se lahko uležeš in tako skrit prežiš na mimoidoče!

Gre za arkadno razpaljotko v osembitni podobi, kjer se v od strani gledanih arenah pomerijo do štirje gibčni samuraji. Cilj je pobiti vse, kar ni ti ali v drugem modusu tvoj partner, ter ostati živ. Vsak udeleženec ima meč in pištolo s tremi naboji, ki jih hitro zmanjka – tolikanj bolj, če cepneš v vodo in zmočiš smodnik. Zaznavanje udarcev je do piksla natančno in če si vešč, lahko s preciznim zamahom blokiraš rezilo ali celo odbiješ kroglo nazaj k pošiljatelju. Seveda je treba upoštevati okolico, kjer prežijo ostri koli, lepljive stene in vodnjaki, v katerih se utopiš. Dosti je bambusa, ki ga je treba razsekati, in platform, ki so tako vsaksebi, da jih dosežeš le z dvojnim skokom. Arene so velike ravno toliko, da ni pretirane gneče, da pa hkrati spodbujajo nenehno gibanje.
Pikslasta krvavost je epska, saj ob smrtih kri brizga v hektolitrih, kar spremljata hipna zamrznitev slike in izostritev obglavljenja. S tem poklonov filmom, kot je Kill Bill, ni konec. Če sta dva od borcev zelo izenačena, se znajdeta v posebni areni, kjer ob sončnem zahodu stečeta drug proti drugemu z iztegnjenima mečema. Preživi lahko le eden! Celostno podobo zaključuje glasba, ki je mešanica hip-hopa in japonske tradicionalne godbe.



Bambus ponekod nenehno raste in tu pa tam ustvari balonček, v katerem lahko s pištolo prežiš na kanaljo. Zna pa biti veselo, če obda dva ali več borcev.

Žal je špil nekoliko preveč omejen. Manjka samotarska kampanja in vse, kar lahko počneš, če nimaš lokalno prisotnih soigralcev, so posamični boji z umetno pametjo, ki ni pretirano dobra. To hitro postane rutina, v večigralskem načinu, ki nima in ne potrebuje spletnosti, pa manjkajo vsakršne nastavitve. V sorodnem in bolj dodelanem Towerfall Ascensionu jih kar mrgoli, pa še dodajajo jih. Če te ne mami krepka japonskost, zato bolj svetujem slednjega. ***Raveer***
Maxistentialism ● 14 EUR

THE LAST TINKER: CITY OF COLORS

Akcijske platforme je davnega leta 1996 v tretjo dimenzijo popeljal prelomni Super Mario 64. Postavil je smernice in navdihnil rod podobnih barvitih špilov z risankastim junakom, ki drveč skozi pokrajino premaguje pisane hribe in doline ter skače falotom po glavah. Toda na računalnikih so take igrice redke. Ena od njih je bavarski The Last Tinker.



Svet je tako prešerno pisan, da mestoma bolijo oči. Povsod so razmetane skrivnosti. Naletiš lahko na jamske poslikave in rasto, ki rauha zelišča.

Iz tretje osebe vodimo gibčno opico Koru, ki z navigatorsko žverco Tap prebiva na obrobju Colortowna. Na obronku barve še živijo v sožitju, dočim v mestu razsaja nestrpnost, ki zaradi predsodkov preraste v sovraštvo rdeče, zelene in modre. Pri močnih rdečkotih na površje priplava jeza, pogumne plave zajame depresija in radovedne zelenkote panika. Vse to privede vrhovnega duhca do tega, da si zaželi z bledico izbrisati skregani svet. Lep oris trenutnih razmer. Na nas je, da kot živalca s sposobnostjo upravljanja poenotimo prebivalce in rešimo dimenzijo.



Priporočljivo je igrati s ploščkom. Gobica nudi boljši nadzor in lajša boj ter avtomatsko skakanje, saj je dosti kombiniranja petelina in akcijskih gumbov.

Pisani in živi svet je luštno sestavljen iz papirja, lepila in barvnih odtenkov, podobno kot v Tearawayju za vito. Barvit je kot mavrični prdci stotih samorogov, tako da se je v slogu Assassin's Creeda z držanjem gumba za tek užitek dričati naokoli in se plaziti po drevesih ter brveh. Kmalu naletimo na sovražnike, ki se jih znebimo z dokaj preprostim udrihanjem po treh knofih, ki predstavljajo osnovne barve. Nepridipravi segajo od malih pack do velikih stvorov s špicami in gromozanskih šefovskih tjulnjev. Skladno z našim osvajanjem barv jim rastejo zaščitne avre, tako da moraš kasneje kombinirati barvne udarce. Barvne veščine je treba uporabljati tudi pri reševanju zagonetk z gobami. Velike gobe z uporabo zelene barve osedlamo in rušimo vse pred sabo, z modro jo spravimo v jok, da solze premagajo bledino ...

Špil lepo teče in te posrka vase, tako da devet ur zgodbe prehitro mine. Kasneje se lahko v vsako poglavje vrneš in pobereš skrivne čopiče, s katerimi odkleneš hecne efekte in božji način. Večjih zamer ni, mestoma zatajita nadzor ali kamera, toda umiranje je neboleče. Gre za posrečeno arkadno poskakovalnico, prepleteno s tepežem in reševanjem ugankic in odeto v luštno zgodbico. Zelo je primerna za mlajše, za katere so predvideli svojstveno težavnostno stopnjo. Vendar niso izključili hardcore igralcev, ki lahko izberejo smrt ob vsakem dotiku. Tako si za dva desetaka kupiš obilico zabave za staro in mlado. ***Raveer***

Mimimi Productions ● 20 EUR

LILI: CHILD OF GEOS

Lili je punčara, ki se uči za botaničarko. Ker hoče imeti najboljšo seminarsko v razredu, prijadra na fantazijski, bujno poraščeni otok Geos. Toda hecna akcijska pustolovščina kmalu dobi višji cilj. Simpatični preklasti prebivalci namreč hlapčevsko garajo za tiranske duhove s pokvarjenim županom na čelu. Lili jim bo seveda pomagala.

Ko se v tretji osebi prvikrat sprehodiš po risankasti obali, kjer valovi božajo pesek in se palme zibajo v vetru, igrica deluje obetavno. Kljub lahkotnosti te svet povleče in uzreš mnogo referenc na igre, kot sta Mario in Final Fantasy. Poleg avanturističnega tekanja sem ter tja in čvekanja je v ospredju boj z duhovi. Udejanjen je v obliki preproste ločene miniigre, v kateri je cilj pazljivo populiti rože s hrbta zlodeja. Ideja je še kar posrečena, a izvedba peša in prične hitro dolgočasiti. Zlasti ko ugotoviš, da je okoli dotične mehanike zgrajen cel špil.

Ne pomaga, da te v svojih petih uricah Lili redno spomni, da izvira na tablicah. Naj gre za klikanje po posodah, puljenje cvetja, pretikanje stikal ali lovljenje duhcev – sleherno dejanje spremlja občutek, da je mišljeno za vlečenje s prsti po dotikabilnem zaslonu. Avtorji so imeli dve leti, da bi prevetrili nadzor in vsebino, a ju niso. Kak skakalni odsek bi dogajanje hudo popestril, toda iskal ga boš zaman. Dekle namreč ne zna skakati.



Tale malce nenavadna tretjeosebna akcijska avanturica z zunanjostjo nedvomno pritegne pozornost. Škoda, da pod bliščem tiči plitka predelava s tablic.

Si pa lahkotno frpjsko višaš tri statistike, ki pomagajo pri šprintanju, ali v štacuni kupuješ predmete, ki te pohitrijo ali režejo trnje. Tam tudi prodajaš rožice in si omisliš opravo drugačne barve, ker je Lili nečimrna. A tako glavne kot stranske naloge so rutinske in igranje se začne hitro ponavljati. Čisto vse opraviš tako, da sistematično prečešeš celotno farbovito območje od skupno petih, naženeš peščico zlobnežev, nabereš predmete, odpreš skrinje in poiščeš kakšnega izgubljenega lesenkota. Hvaljenje z nelinearnostjo v primerjavi z inačico za ipad je zato votlo. Še najbolj vlečeta zbiranje mask in lep svet. Žal pri slednjem razočara, da kljub začetnemu vtisu prostranosti vselej tekaš po ozkih potkah med vidnimi in nevidnimi zidovi.

Lili bi lahko bila načeloma v redu za mlajše, ki jim angleščina ni tuja ali imajo koga, ki bi jim pomagal. Vendar leno predelano avanturico Steam ceni na konkretnega dvajsetaka, kar je odločno preveč. Kljub slabši grafiki in odsotnosti bonbončkov jo je bolje izkusiti na ipadu, kjer jo dobiš za par kovačev in se igra gladkeje. ***Kavbojc***

BitMonster ● 20 EUR



Boj sestoji iz klikanja po rožah, kjer paziš, da se ne zbodeš oziroma da se čimprej odkrižaš bomb. Če si prepočasen, ti zmanjka oprijema in cepneš na tla.

WARHAMMER 40.000: STORM OF VENGEANCE

Dobiti igričarsko licenco za Warhammer 40.000 je bilo dolgo teže kot naučiti orka uglajenega vedenja. Do lanskega marca, ko so Games Workshop sprostili zavore. Eden od rezultatov je Storm of Vengeance za PC ter iOS. No, če gre soditi po njem, je bolje, da znova zapro duri v Workshop. Ob temle porazu bi si Bog-imperator zaželel, da bi ga odklopili z naprav, ki ga ohranjajo pri življenju.

Storm of Vengeance je klon risankavega razpostavljanja stolpičev Plants vs. Zombies. Oziroma klon klona, saj gre enostavno za preobleko naslovčiča Ninja Cats vs. Samurai Dogs, prejšnjega špila studia Eutechnyx. Na levi strani igralnega polja postavimo svoje stavbe, ki štancajo kanonfutr, in soldate po petih stezah pošiljamo na desno. Tam ima utrdbe sovrag, ki se nam zoperstavi na podoben način. Če ga naša vojska potisne dovolj daleč in uniči stavbe, zasede stezo. Ko si lastiš tri, si zmagal stopnjo.

Špil si kar prizadeva z raznolikostjo. Igraš z vesoljskimi marinci ali orki. Oboji imajo lastno trojico stavb, ki proizvajajo surovine ali zverine. Orki lahko svoje monstrume nadgrajujejo in se gredo magijo, marinci pa na bojišče kličejo terminatorje, dreadnoughte in podobne frajerje. V predahu med misijami bajtice in vojaštvo nadgrajuješ. Stopenj je več ducatov na posamezno kampanjo, vmes pa ti vržejo še kak samosvoje zaguljen izziv z omejeno količino sil.



Borci se radi spotikajo eden ob drugega in streljajo povsem napačne sovražnike. Je pa fajn, ko s terminatorjem takole blokiraš pot orkovskemu tovornjaku.

A ni tako lepo, kot se sliši. Nadgradnje in stranske naloge ti kaj malo pomagajo, ko pa gre vsaka po istem kopitu in se spopadi kmalu začno grozno ponavljati. Slej ko prej najdeš pristop, ki ga uporabljaš do onemoglosti. Po poldrugi uri igranja bi raje kušnil orka, kot špilal dalje. Bojni sistem je poln nelogičnosti in skritih vrednosti, kot so kritični zadetki, katerih možnosti ne izveš nikjer, četudi so lahko odločilne! Najprej se ob zmagah počutiš fajn, nakar postane jasno, da silicij goljufa in bljuva vojake kljub uničenim hišam.

Še bolj boli mlahava predstavitev Warhammerjevega sveta. Podoba bi bila že deset let nazaj zastarela. Kdor je vajen brutalnih udarov marincev v Dawn of Waru, bo ob tukajšnjem kilavem gibanju nad avtorje pošiljal Inkvizicijo. Misije v obeh kampanjah so sicer povezane v pripoved, ki pa je butasta in deluje, kot bi nekdo iz Warhammerjevih kodeksov vkup naključno zmetal najbolj proslavljene vrstice.

Spričo nadgrajevanja sil je Storm of Vengeance pogojno primeren kvečjemu za zabijanje časa na tablici ali telefonu, kjer je pol cenejši. In ob orkovskih dialogih se bodo neznalci nasmihali. Na Steamu pa ga ne kupuj v nobenem primeru. ***Aggressor***

Eutechnyx ● 9 EUR

OLED

NOVI ROD BARVITOSTI

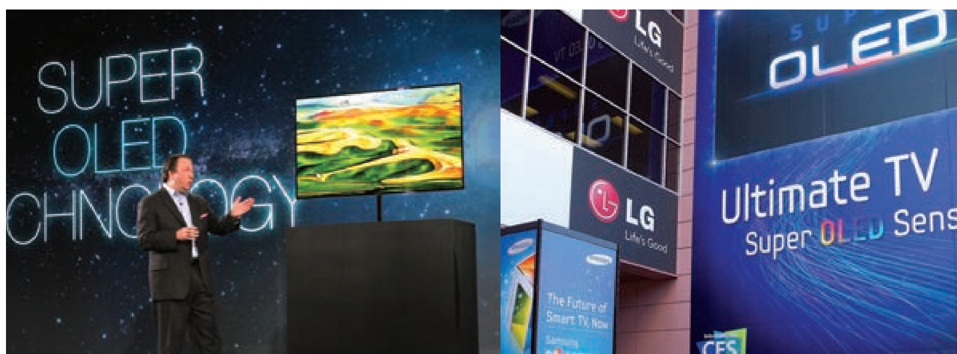
Tehnologija organskih svetlečih diod, na kratko OLED, obeta kot listič papirja tanke upogljive zaslone, velike sijoče stene in prosojne prikazovalnike. Toda 'obeta' jih že desetletje, kljub temu pa so največ, kar imamo v rokah, navidez običajni ekrani za mobitele in še kakšna malenkost. Aggressor razišče, kod se obira prihodnost zaslonov.

V debati o razvoju televizorjev, računalniških monitorjev in ekrančkov za ročne onegaje je nujno omeniti OLED. V smislu: "Današnji teveji imajo okrog petdeset palcev, ko pridejo oledi, bodo pa čez celo steno!" Ali: "Pri monitorju moraš izbirati med hitrostjo ali ločljivostjo, z oledi boš imel oboje!" Jasno, saj na razstavah proizvajalci že več let kažejo impresivno tanke televizorje na osnovi organskih diod. Te so postale magična beseda za napredek pri ekranih. Danes so v mnogih mobitelih, na primer seriji galaxy S, prvi izvedenki PS vite, fotoaparatih in digitalnih urah.

Organske ledice

OLED je kratica za Organic Light-Emitting Diode, organsko svetlečo diodo. Ta deluje podobno kot klasična svetleča dioda, kakršnih najdeš vsepovsod polno, med drugim v bliskavici na telefonu. Toda pri navadnih ledicah je svetilni material napravljen iz polprevodnikov, podobnih tistim, iz katerih so sestavljeni računalniški čipi. Pri organskih pa je svetilna snov zelo tanka plast organske spojine. Ob besedi 'organsko' hitro pomisliš na živo tkivo, a izraz moraš tu razumeti v kemijskem smislu: kot snov iz ogljikovodikov.

Svetleče polimere so odkrivali v sedemdesetih in osemdesetih letih prejšnjega stoletja. Prvo delujočo organsko diodo pa so leta 1987 napravili pri Kodaku. Sprva so organsko plast na elektrode nanašali tako, da so snov uparili, nakar se je usedla na površino. A to je drago in zamudno. Danes se širi pristop s kapljičnim tiskanjem polimera na substrat, ne dosti drugačnim od ink-jet printanja fotk! Pri kemijskem gigantu DuPont pompozno trdijo, da lahko 50-palčni panel tako nastane že v nekaj minutah.



OLED se je kot naslednja velika stvar pojavil na sejmu CES januarja 2012. Korejca sta s tankimi in opazno bolj kontrastnimi televizorji pritegnila pozornost strokovne in laične javnosti. Letos pa je bil OLED v ozadju.



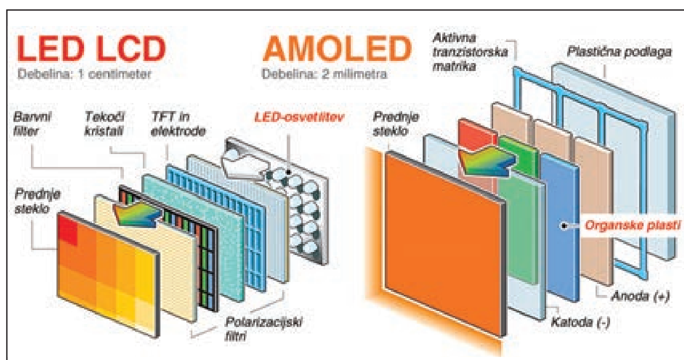
Prvi OLED-televizor, Sonyjev XEL-1, je meril enajst palcev po diagonali in tri milimetre po debelini. Zaradi cene treh dolarskih tisočakov se ni prijel.

Toda od res visokoletečih napovedi o velikosti, ukrivljenosti in prosojnosti smo v resnici videli malokaj. Vsako leto se predvideni prihodi največjih naprav s sejmov v trgovine zamaknejo še za eno dvanajstmesečje. No, do letošnjega CESa, kjer se je OLED kratkomalo poskril. Nove izdelke je predstavil zgolj LG! Famozni ukrivljeni 105-colar, s katerim je tam poziral Samsung, je še 'stare' sorte LCD. Lanskega decembra je vznemirila vest, da je Sony kljub pionirstvu na področju omejil proizvodnjo in prekinil skupni razvoj televizorja s Panasonicom. Samo LG je ostal glasen, dočim so najnovejši izdelki drugih podjetij na temelju lcdjev. Kaj se dogaja? Se je organskim diodam zataknilo? Odgovor: malo že, a le začasno.

Gre za polimere, zelo dolge molekule s prav tako dolgimi imeni v slogu polifluoren ali polifenilen-vinilen. Plasti teh snovi so stisnjene v sendvič med elektrodi. Ko nanju pritisneš električno napetost, anoda iz organske snovi posrka elektrone. Na njihovo mesto padejo novi, ki jih dostavlja katoda. Ob padcu v krožnice atomov polimera se jim zmanjša energija in odvečno izsevajo kot svetlobo. Tako porabljaš električno energijo, da puliš elektrone iz snovi, v zameno pa dobiš svetlobno. Podobno kot pri ledicah posamezna plast snovi oddaja svetlobo ene same barve. Da dobijo različne odtenke, morajo konstruktorji združiti več različnih polimerov. Samsung jih na primer nalaga eno ob drugo, dočim jih pri LGju zložijo v nadstropja.

Zakaj LED TV ni zgolj LED

Ker organske ledice barvo sevajo same po sebi, so zasloni na njihovi osnovi zgrajeni drugače kot elcedeji. Tam tekoči kristali prepuščajo nenehoma prižgano ozadno svetlobo do barvnega filtra, ki prepusti želeno nianso. V starejših primerkih je ozadna luč hladna fluorescentna svetilka, dočim je v tistih z oznako LED to plast svetlečih belih diod. Novodobni 'LED-televizorji' so zato še vedno tekočekristalni, s pravilno oznako LED LCD in ne zgolj LED, kakor jim radi pravijo tržniki, da bi jih predstavili kot nekaj hudirjevo novega. OLED zato ni nekakšnja nadgradnja za LED!



Pri lcdjih odtenke dobimo z barvnim filtrom, pri oledu pa jih sevajo že same organske ledice. Pristop ima manj plasti in še tanjše so, zaradi česar je zaslon bistveno tanjši. Cenejša bo tudi proizvodnja, ko se postopki utečejo.



To ni marketinški trik z gigantsko hosteso. Televizorji z organskimi diodami so v resnici debeli le nekaj milimetrov.

OLED je drugačna tehnologija, saj ne potrebuje dodatne svetilke. Organske ledice poskrbijo tako za barvice kot za svetlobo. Ločimo dve sorti panelov z organskimi diodami: takšne s pasivno in aktivno matriko (Active Matrix – AMOLED). Razlika je v načinu prižiganja posameznih barvnih odsekov na površini. Pri pasivni matriki pike prižge preprosta pravokotna mreža žičk, pri aktivni pa ima vsaka pika svoj tranzistorček. Ekrani z aktivno matriko hitreje in natančneje prižigajo piksle, zato imajo boljšo odzivnost in so nasploh kvalitetnejši. Seveda je aktivna matrika dražja, saj vsebuje dodatno plast tranzistorčkov v panelu. Večina bolj prelestnih zaslonov v mobilnikih in televizorjih je danes že vrste AMOLED, dočim so pasivni stvar cenejših, bolj potrošnih naprav, kot so budilke in prikazovalniki na GPSih.

Čudo tehnike

Prednosti organskih diod so mnogotere. Črno barvo ponazorijo enostavno tako, da se ugasnejo. Črna je pri njih zares črna in ne le zelo temno-siva kot pri lcdju, kjer celo pri deklarirano črni sceni zapaziš presevanje ozadne svetlobe. Na oledih tudi v starejših primerkih počrnjenega zaslona ne moreš ločiti od črnega roba! To pomeni boljše kontraste glede na ostale ekrane. Obenem omogočajo še boljše zorne kote, da lahko vsebino škiliš prav od roba. Igralci so pak veseli odličnih odzivnih časov, ki so nekaj desetkrat nižji od lcdjevih! Po drugi plati organske diode ne sijejo tako močno kot običajne ledice, zato je še nekaj problemov z razločnostjo vsebine na soncu.

Ker oledice ne potrebujejo dodatne luči, so lahko naprave z njimi zelo tanke, kot ovitek plastične mape. Svetilna plast je ponavadi debela nekaj sto nanometrov, milijonink milimetra. To pomeni manj kot stotino debeline lasu. Nasprotno je že samo celica tekočega kristala v lcdju debela stokrat več, okrog 25 mikrometrov ali tisočink milimetra. Prišteti moraš še plast filtrov in svetilko.

Zaradi tankosti je moč nekatere OLED-zaslone zvijati. Tod je podlaga namesto trdega stekla upogljiva plastika. Vendarle takšnih panelov verjetno ne bo nikoli moč poljubno prepogibati in mečkati. Omejitev je aktivna matrika s tranzistorčki, ki maličenja ne mara. Zvečine se lahko nadejamo zmernega ukrivljanja, kar kravatarji na prezentacijah rade volje pokažejo in smeje upognejo kak prototipni mobilnik. Druga posledica majhnega preseka je možnost prosojnega prikazovala, pri čemer morajo uporabiti prozorne elektrode, na primer iz indij-kositrovega oksida.



Uporabniki fonov z oledicami pričajo o barvno bolj živi sliki, saj imajo širši barvni obseg kot lcdji. Je pa te zaslone zahtevneje skalibrirati, s čimer je imel Samsung pri prvih galaxyjih težave.


Da more ostro gibljivo sliko predvajati nekaj, kar mimogrede zamenjaš z listom papirja, se zdi čista fantastika. Prototipi na slikah še niso praktične naprave, je pa Samsung pokazal mobilnik z zavihanim zaslonom, ki ti ob robu sporoča novičke o klicih, sporočilih in posodobitvah na socialnih omrežjih.

Nazadnje velja omeniti porabo elektrike. OLED-prikazovala večino običajnih prizorov izrišejo varčneje, pri 50 do 80 odstotkih porabe lcdja. Toda vmes je hakeljc: povsem belo ozadje žlampanje požene v višave na tri- do petkratno vrednost lcdjeve! Takrat se morajo prav vse organske barvne plasti prižgati na najvišjo jakost. Kdor ima mobilnik z oledom, je morda že slišal za nasvete, naj si omisli temnejše ozadje. Slednja res varčujejo z elektriko in nezanemarljivo podaljšajo čas med polnjenji naprave. Pri oledih je torej za razliko od lcdjev poraba močno odvisna od vsebine.

Od malih zaslonov navzgor

Spričo naštetih dobrot je logično, da velika podjetja že dolgo vlagajo v razvoj te tehnologije. Olede se je pričelo štancati pred desetletjem in so sprva našli dom v manjših napravicah, kot so ure, mobilniki, fotoaparati ter igralniki muzike. Tamkajšnji prikazovalniki redko nosijo povsem bele podobe, zato so bile baterije hvaležne in prihranek je bilo čutiti na prostoru. Motorola, Nokia in Sony Ericsson so že leta 2006 predstavljali prve modele telefonov, kot je bil Nokijin N85. Kodak je fotoaparat z oledom, easyshare LS-633, pokazal leta 2003. Microsoft je tovrsten zaslončič vgradil v igralnik zune HD, Sony walkmane serije X in Samsung v nespametne ure gear. Zaslončki vrste AMOLED so v prestižnejših linijah telefonov, kot so Samsungovi galaxyji S, LGjev flex in Nokijine lumie. To skupno nanese slabih deset odstotkov mobilniškega trga.

Kot bi sklepali za svetilo, organske diode niso omejene na razvedrilno elektroniko, marveč napredujejo tudi na področju osvetljave. A ne zaradi izkoristka, kajti ta trenutno še šepa za tistim fluorescentnih žarnic. Oledice ta hip niso varčna opcija, namečkoma jim manjka svetlobne moči. Inženirji namesto tega izrabljajo njihovo lastnost, da lahko sijejo kot površina, in


Z oledicami je moč dobesedno napraviti ploščice, ki svetijo. Oblikovalci notranjih prostorov si že manejo roke in tvorijo svetilne površine kubističnega videza. Kot vidiš, se tudi manj grejejo.



Na frankfurtskem avtosejmu je Kia pred tremi leti v konceptnem modelu kia GT pokazala, kaj zmorejo oledice, ko jih v prosojni inačici zadegaš v armaturo. Še raje bi jih imeli na vetrobranu.



Zaradi kompaktnosti bo moč organska svetila vdelovati v mnoge predmete. Platnice knjig z vdelano osvetljavo? Itak. Zdaj čakamo na snovalce baterij, da napravijo primerljivo tanke shrambe elektrike.



BMW je prejšnji mesec v Pekingu predstavil vizijo luksuznega avta prihodnosti, ki ima med ostalim zadnje OLED-luči. (Žarometi pa so laserski, kar je tudi noviteta.) Koncept kot tak ne bo šel v serijsko proizvodnjo, marveč bodo posamezne tehnologije v kratkem našle pot v redne modele.



Nemška tvrdka EDAG je vetrobranski stekli spremenila v ogromna OLED-zaslona za prikaz prometnih sporočil. Reč so pokazali pred petimi leti v Ženevi in jo hoteli prodati večjemu avtopodjetju, a zaenkrat brez uspeha. Na mestu je pomislek, da bi bila množica takih risbic v prometni konici moteča.



Organske luči seveda niso displeji iz pikslov, marveč so posamični elementi večji. Vseeno se je moč z njimi igrati, jih animirati in delati svetleče vzorce. Audi je to pokazal na varianti športnika R8, ki so ga povprek odeli v množico Philipsovih OLED-svetil. Tako okolici ne sporoča zgolj iz običajnih mest, kjer so ponavadi luči, marveč z bokov in strehe.



snujejo svetila, ki bodo povsem drugačnih oblik, kot smo vajeni. Philips in Osram nam kažeta lučke v obliki ploščic ter celotne sijoče stene. V prihodnosti bomo lahko kopalnico osvetljevali kar s stenskimi ploščicami iz organskih diod.

Najdlje gredo v avtomobilski industriji, kjer sta Audi in BMW napravila prototipne primerke konjičkov, kjer so zadnje luči iz oledic. S tem se jim povečajo spročilne zmogljivosti, saj jih je laže opaziti iz različnih kotov, predvsem pa jih lahko povežeš v preproste animacije in s tem recimo nakažeš gibanje vozila. Audi je lani celo predstavil koncept 'roja', kjer je čez ves zadek vozila poveznil organski zaslon in na njem izrisoval animacije. A tudi tu se bodo inženirji še trudili, kajti oledice še ne dosegajo svetilnosti drugih vrst luči in so lahko kvečjemu dopolnitev, ne zamenjava.

Hiba božja

Vendar med naštetimi razširjenimi izdelki ni televizorjev, tablic ali računalniških zaslonov. Televizorje lahko sicer že dolgo zremo na sejmih, a današnje prodajne artikle je moč prešteti na prste ene roke. Njihova cena sega v petmestne številke, prve UHD-primerke je bilo moč kupiti šele prejšnji mesec. Pa čeprav je Sony prvi tak TV, enajstpalčni XEL-1, v trgovine poslal že pred šestimi leti in jim tisti, ki so jih videli v živo, skorajda brez izjeme pojejo hvalo glede kvalitete barv in kontrasta.

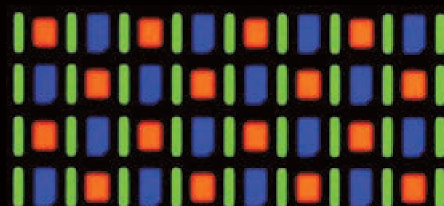
Oledi imajo kot nova tehnologija še vedno nekaj težav, ki zavirajo razmah. Organske spojine so bolj dovzetne za obrabo kot polprevodniki in tekoči kristali. Po domače povedano: ob delovanju razpadajo. Celokupno premorejo približno polovico življenjske dobe LCD-zaslonov. Pri mobitelih, ki jih ljudje menjajo hitreje kot spodnje gate, to ni problem. Pri velikem televizorju pač. Zlasti težavna je modra barva, ki ima nekajkrat slabšo obstojnost in izkoristek od zelene ter rdeče. Spričo slabše svetilnosti morajo inženirji uporabljati posebne sorte zaslončke oziroma finte, da obidejo omejitve.

Zaradi tega in nepreizkušenih proizvodnih postopkov je organske displeje zaenkrat dražje izdelovati kot tekočekristalnike, s katerimi imajo vsi bogate izkušnje. Že AMOLED zaslon za mobilnike Samsung košta enainpolkrat toliko kot LCD. Ko greš proti večjim izdelkom, se stroški skokovito povečajo, ker pride do ogromnega izmeta. Od desetih velikih LGjevih in Samsungovih panelov jih je sedem fuč! Ko štancaš onegaje v milijonih na tako tekmovalnem področju, kot so tablice in televizije, je to preveč.

In to je poglavitni razlog, da oledi v televizorjih in monitorjih nadaljujejo mrtvi tek na sejemskih štantih, v trgovine pa jim ne uspe priti. Ne da bi bili slepa ulica ali da bi imeli kritični kvarnik, ki bi jih onemogočal. Enostavno je izdelava za podjetja ta hip predraga v primerjavi z uhojenimi procesi štancanja lcdjev, četudi jih po lastnostih posekajo skoraj povsod.

PODPIKSELNA AKROBATIKA

Odtenek posameznega piksla v zaslonu dobimo s kombiniranjem treh osnovnih barv: rdeče, modre in zelene. To pomeni, da je vsak sestavljen iz treh barvnih pik. Običajno gre pri lcdjih za tri pravokotničke, ki skupaj sestavijo kvadratek. Pri oledih pa ta vzorec, ki mu strokovno pravimo podpikselna matrika, ni tako enostaven. Ker ima modra barva slabšo svetilnost, ima njena plast v matriki večjo površino od rdeče in zelene.



Najbolj poznan od takih pristopov se kliče PenTile Matrix, kar je Samsungova zaščitena znamka. Njeno ime izvira od prvih primerkov z začetka devetdesetih let prejšnjega stoletja, ki so imeli velik moder kvadratek, obdan s po dvema zelenima in rdečima trikotničkoma (od tu 'penta'). Tehnologijo so razvili zato, da bi obšli dejstvo, da človeško oko modro barvo zaznava slabše kot zeleno in rdečo. Danes pa se je izkazala za uporaben prijem pri oledih. Taka zapletenejša razporeditev barvnih (pod)pik zahteva naprednejše krmiljenje, vendar barvna natančnost in ostrina kljub temu kanček zaostajata za klasičnim LCDjem, kar je moč zapaziti s pozornim pogledom.

Samsung uporablja tri barve v organskih plasteh, postavljenih eno ob drugo. LGjev pristop je drugačen in sliši na ime WOLED ali White OLED. Piksel je tu sestavljen iz štirih pik, saj trojici pripojijo belo. Glavna podrobnost je združenje organskih plasti v skupni sendvič, zato je sleherna od pik najprej bela. Nakar gre svetloba skozi filtre, ki izluščijo rdečo, modro in zeleno. Zdi se, da ima WOLED manj težav s proizvodnjo in da je LG ravno zaradi tega samozavestnejši od tekmecev.



LGjev 77-inčni televizor UHD OLED, ki mu z elektromotorčki krivijo zaslon, je bil zvezda LGjevega štanta. Na trgu bo konec leta, v Aziji pa že dobiš njegovo togo inačico LG 77EC9800.

Neuničljivi LCD

No, oledovska sramežljivost velikih imen je prejkone začasna. Šefeti čakajo, da bodo možje v laboratorijih odpravili težave, dotlej pa so lcdji preprosto cenejše sredstvo za dosego ciljev, ki so si jih zastavili. Poglavitni cilj ta hip je prodor standarda ultra HD z ločljivostjo 3840 x 2160. Več kot je pik v zaslonu in večja kot je površina, bolj skokovita je rast stroškov in oledice so sedaj še predrage ter preslabo preizkušene, da bi si firme upale staviti le nanje. Danes dobiš 55-palčni UHD-LCD za okoli tri tisoč evrov, dočim LGjev enakorazsežni OLED 55EA9809 velja skoraj trikrat toliko, s tem, da je zgolj full HD!

A razvoj tržnemu ziheraštvu navkljub poteka s polno paro, kar je vidneje na azijskem koncu, kjer zadnje krike displejev dobijo najprej. Tamkaj lahko kupiš UHD-modele, tudi LGjev 77-palčnik, ki se ukrivlja na ukaz. Na to stran oble pride čez pol leta. LGju, Samsungu in Panasonicu pa v zelje že hodijo kitajski proizvajalci. Predvideva se, da bomo ponovni potisk oledov v televizijsko ospredje pri nas doživeli čez dve do pet let. Ker tržniki kupcem nočejo reči, da morda danes kupujejo tehnologijo, ki bo kmalu zastarela, podjetja organske diode naprej razvijajo malo bolj potiho. Izjema je LG, ki se je odločil, da je to njegova niša, in jim glasno ostaja zvest.

Ker so se plazme poslovile, bomo torej prihodnjih nekaj let na policah trgovin s televizorji, monitorji in tablicami še naprej prvenstveno zrli lcdje in v nekaj letih naposled olede. Upati gre, da bomo tedaj priča revoluciji, ki jo napovedujejo že tako dolgo. Črno črna barva je že fajn, a jaz bi imel zaslone, ki jih lahko razviješ po steni, avtomobilske head-up displeje in vzvratne luči, na katerih izpišeš, naj ti bumbar neha voziti za ritjo.

QLED

Še preden so se organske diode razširile na vsa področja, so inženirji zgruntali pristop, ki jih nekoč utegne zamenjati: quantum-dot LED ali QLED. Princip je podoben oledu, le da so svetilni material namesto polimerov kvantne pike, kakor imenujemo zelo majhne nanokristale. Ta hip se uporablja kadmijev selenid. Tudi kvantne pike znajo kot organske molekule same barvito svetiti, obenem pa so odpornejše na propadanje. Zato obetajo, da bodo združile dobre lastnosti lcdjev in oledov. V divjini je bilo že moč uzreti prototipe, nekatere tvrdke pa jih skušajo vgraditi v lcdje kot boljšo ozadno svetilko. A preden jih dobimo domov, jih bodo morali še kako desetletje vlačiti po sejmih. Hec.



Črkarske zdrahe

Šerlok se zamišljeno zazre v tipkovnico, za katero preživi mnoge ure. Tedaj ga prešine vprašanje: od kod navidezno naključni razpored črk, ki ga poznamo kot QWERTY?

Verjetno ste kje zasledili medlo razlago o tem, da so brez reda razmetane črke na pisalnih strojih preprečevale strojepiskam prehitro pritiskanje in s tem zatikanje mehanskih ročic. Ni bilo točno tako. Je pa res, da zgodovina 'kvertija' sega v drugo polovico 19. stoletja, ko je ameriški izumitelj Christopher Sholes začel snovati mehansko tipkarsko mašino. Najprej je sestavil stroj, ki je imel črke razporejene po abecedi v samo dveh vrsticah. V praksi pa se je to izkazalo za problem. Ročice, na katerih so bili pritrjeni znaki, so se večkrat zataknile druga ob drugo. Sploh, če je tipkač hitro usekal po dveh bližnjih črkah, kot sta v angleščini pogosta para 'th' ali 'st'.

'Levičarski' QWERTY

Pet let je Sholes mozgal in prerazporejal znakce tako, da bi se ročice čimredkeje zaletevale in tako delo strojepisk naredilo hitrejše, ne počasnejše. Končno je prišel zaporedja, ki se mu je zdelo optimalno. Pravice za izdelavo pisalnega stroja je leta 1873 prodal firmi E. Remington and Sons, ki je razpored še malce spremenila. Prav oni so denimo črko R umestili v zgornjo vrstico. Tako je že skoraj pred poldrugim stoletjem prvih šestih znakov zgornje vrstice sestavljalo zdaj vsesplošno znano okrajšavo QWERTY. Govori se, da so pri Remingtonu to naredili kot prodajno finto, saj si tako lahko s črkami v zgornji vrstici natipkal 'type writer' ali pisalni stroj.



Na prvem pisalnem stroju, Remingtonovem modelu 1 iz leta 1873, ni bilo cifer 0 in 1, saj si ju lahko odtisnil z Ojem in malim Ljem. Ker so pri Remingtonu najprej izdelovali šivalne stroje, so si od njih izposodili nožno pedalo, s katerim je uporabnik vračal glavo na levi del strani pri tipkanju nove vrstice.



Tale nenavadni kovinski ježek je bila prenosna varianta komercialnega pisalnega stroja, ki ga je leta 1870 sestavil Danec Rasmus Malling-Hansen. Pisalna krogla, kot so ji tudi rekli, se ni prijela, saj med tipkanjem sploh ni bilo mogoče videti papirja.

Tedaj so uveljavili še nekaj drugih značilnosti. Zaradi mehanizma pisalnega stroja so tipke postavili v rahlo diagonalo, kar so obdržale sodobne računalniške tipkovnice. Nadalje sta se tedaj rodili dvigalka (tipka shift) in zaklepalka (tipka caps lock). Slednjo so uvedli zato, ker je shift za izpis velike črke dvignil celoten mehanizem. To je zahtevalo večjo moč prsta in mezinec več pritiskom ni bil kos.

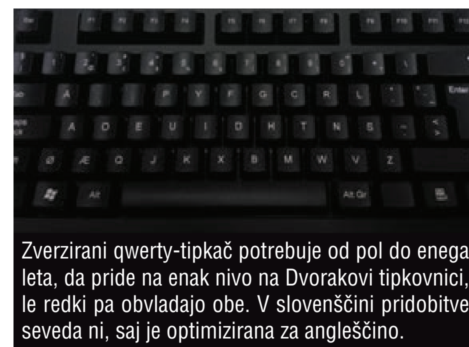


Stevardesa je najbrž najdaljša beseda, ki jo lahko natipkaš z levo stranjo tipkovnice. Če hočeš biti dober tipkač, potem morajo biti prsti leve roke na tipkah ASDF in desni na JKLČ. Zato sta na tipkah F in J hribčka. Vse ostale znake dosegaš iz tega položaja.

A vsem se kvertijevska razmetanost črk ni zdela najboljša. Pri tipkanju je namreč zaželeno, da se roki čimvečkrat menjata. Medtem ko z eno pritisneš, z drugo že iščeš naslednji znak, s čimer je pisanje hitrejše. Sploh v angleščini na QWERTYju pogosteje tipkaš z levo roko. Fino za levičarje, manj pa za večinske desničarje, ki se zaradi tega večkrat zmotijo.

Zmorete 212 besed na minuto?

To je med drugimi pogruntal ameriški profesor August Dvorak, ki je črke na tipkovnici premetal po svoje. Predvsem tako, da so največkrat uporabljeni znaki v angleščini najbolj pod prsti. Leta 1936 patentirana Dvorakova razporeditev se je skušala prebiti v ospredje nekaj desetletij, a se zaradi navajenosti ljudi na kvertijevski način tipkanja ni uveljavila. Privajanje na nov razpored črk namreč traja od nekaj mesecev do leta dni, česar si pač večina firm ni mogla in ne more privoščiti. Tudi neodvisne raziskave niso pokazale korenitega izboljšanja pri hitrosti tipkanja. No, razen tiste, ki jih je opravil in tudi malo priredil Dvorak sam. Nekatere raziskave so pokazale, da v osemurnem delovniku pri tipkanju na QWERTY strojepiskina roka prepotuje petindvajset kilometrov, z Dvorakom pa slaba dva. Razmerje je bržda pretirano, vendar drži, da je s tako tipkovnico postavljen svetovni rekord. Najhitrejša tipkarica v angleščini je bila po podatkih Guinessove knjige Barbara Blackburn, ki je skoraj uro neprekinjeno brzela s povprečnimi 150 besedami na minuto. Besedami, ne znaki! Najvišja hitrost v minuti pa je bila neverjetnih 212 besed!
Vsi ti podatki in premetavanje črk po vrsticah tipkovnic za hitrejše pisanje so uporabni in pomembni pravzaprav skoraj le za angleški jezik, saj je pogostost črk in besed v veh ostalih jezikih korenito drugačna. A ker so se črkovnega razporeda spomnili v ZDA, smo se vsi ostali prilagodili in le kaj malega priredili po svoje.



Zverzirani qwerty-tipkač potrebuje od pol do enega leta, da pride na enak nivo na Dvorakovi tipkovnici, le redki pa obvladajo obe. V slovenščini pridobitve seveda ni, saj je optimizirana za angleščino.

Enter = vnesi, Đ = €

Čeprav je QWERTY svetovni standard, imamo tudi v Evropi mnoge podrazličice. V Franciji in mnogih francosko govorečih državah denimo že od konca 19. stoletja tipkajo po razporedu AZERTY. Nemci peljejo QWERTZ, kjer so v zgornji vrstici zamenjali Y z v nemščini veliko bolj pogosto črko Z. Ta razpored so še v časih pisalnih strojev prevzele nekatere srednjeevropske in balkanske države, ki so bile nekoč del avstroogrske monarhije, med njimi Slovenija. Razporedi so se kasneje prenesli na računalniške tipkovnice.



Tole je 13-tonski računalnik ENIVAC I iz leta 1953, ki je zelo verjetno prvi računalnik s tipkovnico. No, v resnici je gor priključen kar električni pisalni stroj, namenjen pa je bil programiranju, ne pisanju. Nečesa namreč stroj nima. Zaslona, vendarle!

V Sloveniji smo imeli glede znakov na tipkovnici pred leti manjšo črkarsko pravdo. Uradne slovenske razporeditve dolgo ni bilo, uporabljali smo jugoslovansko. Nekatere sta motila đ in ć na prvi ravni tipkovnice, druge angleški izrazi, tretji so želeli vključitev večkrat uporabljanih znakov na bolj vidna mesta. Dobili smo jo leta 2009, ko je Slovenski inštitut za standardizacijo objavil standard slovenske tipkovnice. Temelji na razporeditvi QWERTZ, namesto đ in ć na njej hitreje prideš do narekovajev ter znakov za evro in afno, izrazi pa so prevedeni, recimo enter v vnesi. A take tipkovnice vidimo redko, še redkeje pa slišimo izraze dvigalka, krmilka, izmenjalka, vračalka in ubežnica. Veste, katerim funkcijskim tipkam pripadajo?



S sistemom črk se že dolgo časa ne ukvarjajo več. V modi je drugačna sorta ergonomije. Tole je nizozemska tipkovnica safetype, ki za 300 evrov preprečuje karpalni sindrom in težave s hrbtenico. Trpijo pa zato v tej pozi harmonikarja roke. Mimogrede, tista uhlja ob strani sta zrcali, da naravnaš prste.

Elvis Požek, ki dela pri domačem Logitechovem distributerju, pove, da se SLO-razpored v praksi ni prijel, saj ni obvezujoč. *"Pogoj proizvajalca, da na tipkovnico natisne nacionalno razporeditev, je več tisoč kosov letne prodaje enega modela. Zato se tega zvečine ne gremo in uvozniki raje sami graviramo tistih nekaj YU-znakov. Slišim srbske kolege, da prodajajo večinoma ameriške tipkovnice. Tako so se pač navadili."* Torej je spet obveljalo pravilo o starih navadah, ki so železna srajca, kar je na svoji koži izkusil profesor Dvorak. V zgodovino tipkanja in računalništva sta se namesto njega zapisala Sholes in Remington s svojim hecnim črkarskim zbirom QWERTY.



Za blondinke so izdelali prav posebne tipkovnice, take z bolj človeškimi razlagami gumbov. Backspace je poimenovan 'Ooops!', vse funkcijske in napredne tipke so označene kot 'neuporabne', na črkah pa so primeri besed. Spušča tudi zvočne efekte.

@afna

V krogec zaviti a, ki ga pri nas poznamo kot afno, ima dolgo zgodovino. Najprej so ga v 16. stoletju uporabljali Španci in Portugalci kot oznako za mersko enoto teže arroba (okoli 11 kg). V različnih jezikih je znak pozneje dobil različne pomene, včasih ga lahko zasledite kot nadomestilo za frazo 'po ceni', na primer 1 kg breskev @ 2 $. Afno najbolj poznamo iz računalniške terminologije. Kot znak za 'at', ki v naslovu elektronske pošte označuje domeno, je @ v uporabi od leta 1971. Danes se afna redno uporablja na spletnih družabnih omrežjih pred imenom uporabnika, ki mu je sporočilo namenjeno ali je v njem omenjen.

#lojtra

Poleg računalniške je najbolj razširjena uporaba 'lojtre' v ameriški angleščini kot nadomestek za besedo število ali številka. Jenkiji že vsaj sto let '#1' preberejo kot 'number one'. Lojtra je najbolj opazen nov pomen dobila na Twitterju in podobnih omrežjih, kjer se je je oprijel naziv hash in se uporablja za označevanje tematike twita s hashtagi. #kompliciranarazlaga

AltGr

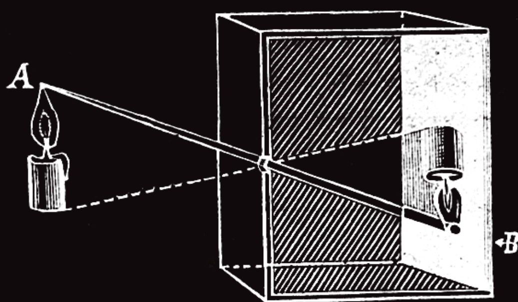
Oznaka desne izmenjalke stoji za alternate graphics. S tipko dobimo tretjenivojske znake, recimo AltGr-E na (jugo)slovenski tipkovnici pokaže znak €. Obstaja tudi četrti nivo z AltGr in Shift hkrati. V našem standardu na njem ni kaj dosti uporabnega, ameriški pa da ob stisku s C znak ©.

Ctrl+alt+del

Trojna kombinacija tipk za 'mehko' resetiranje računalnika s tipkovnico je že zdavnaj del računalniške mitologije. Izmislil si jo je David Bradley, glavni inženir pri razvoju IBMovega PCja. Najprej je sicer uporabljal trojko ctrl + alt + esc, a ugotovil, da lahko tako hitro po nesreči resetiraš mašino. Zato je na predlog kolega določil kombo ctrl + alt + del, ki ga je nemogoče pritisniti z eno roko. Stvar je bila sprva mišljena za interno uporabo v firmi, a so funkcijo pozabili odstraniti in jo opisali v tehnični dokumentaciji originalnega PCja. Tako je prišla v javnost, ki jo še vedno s pridom uporablja.

ARHAIČNE LUKNJIČARKE

Deluje na fotone, obrača svet na glavo in natančno beleži minevanje časa. Trifazni cincilator iz Zvezdnih stez? Ne, lesen fotoaparat ONDU, o katerem McMungo poklepeta z ustvarjalcem Elvisom Halilovićem.



Kaj je kamera luknjičarka?

Pravkar vidite skoznjo. Je najbolj prvinski zajem svetlobe za sliko, po katerem delujejo naše oči. Koncept so doumeli stoletja pred Kristusom, ko je pozornost dveh filozofov, Aristotla v Grčiji in Mozija na Kitajskem, pritegnilo pronicanje sončne svetlobe skozi listje. Aristotel je med delnim sončnim mrkom na tleh pod drevesom opazil nenavadnost. Namesto običajnih naključnih marogastih vzorcev se je na zemlji izrisalo stotine malih, z Luno prekritih Sonc. Vsaka špranja med listi je na drugo stran projicirala podobo.

Da je ta obrnjena narobe, se je utrnilo Moziju. S predmeta se svetloba odbija na vse strani, a skozi tanko špranjo lahko pride le na tak način, da se z vrha predmeta odbiti fotoni na drugi strani znajdejo na dnu – in obratno. Isto se dogaja s fotoni, ki potujejo skozi očesno zenico na vidni živec. Svet v resnici vidimo obrnjenega na glavo, naše oko pa deluje kot camera obscura. K sreči možgani to redno usklajujejo z realnostjo.

Temne sobe so kmalu začeli s pridom izkoriščati umetniki začenši z Leonardom da Vincijem. Mnogi so si dali izdelati prenosne kabine in šotore z luknjico. Znotraj je bila tema, na platno pa se je zarisal pomanjšan zunanji svet. Treba ga je bilo le še pobarvati. Konkurenca je bila zavistna ob detajlih na takih slikah! Camera obscura je postala zavetnik malarjev in branik astronomov pred scvrtimi očmi zaradi neposrednega opazovanja sončnega mrka.

Pinhole fotografija za razliko sodobne ne uporablja leče. Nastane iz camere obscure, ko vanjo vtaknete film, s čimer dobite kamero luknjičarko. Manjša kot je njihova luknjica, ostrejše so podrobnosti. Zato so najbolj cenjeni tisti izdelovalci, ki jih poleg vsega izvrtajo v pravilni obliki. Navadno se merijo v delcih milimetra, kar je za svetlobo ozko grlo. Treba je več minut, včasih celo ur, da se skozi špranjico nakapa dovolj fotonov za dobro sliko. Vse to odstrani potrebo po hitrem in natančnem mehanizmu zaslonke. Pri sodobnih aparatih mora biti natančna do stotinke sekunde, dočim je pri luknjičarkah ročno počasna. Čisto mimogrede, taisti učinek luknjičnega ostrenja izkoriščajo brezlečna rasterska očala za kratkovidne.

Arhaičarke pridoma nucajo za beleženje gibanja v času, denimo večurno potovanje Sonca po nebu. Kmalu pa si utegne ostale zvezde ogledovati bistveno večja izvedenka ameriške vesoljske agencije NASA. Po eni izmed inačic misije New Worlds bi v breztežnostni prostor poslali dvodelni vesoljski teleskop. Prvi del bi lovil fotone, drugi pa bi 200.000 kilometrov pred njim razprl kilometer široko platno. V njegovi sredini bi bila desetmetrska luknjica, pinhole. Načrt v predalu zaenkrat ohranja noro visoka cena.



Znameniti prizor, ki je prevzel Aristotla. Krajci na tleh so slike delnega sončnega mrka. Z mehanizmom luknjičark so leta 1825 posneli prvo fotografijo sploh.



Elvis je dizajner, ki se je v žagovino vrgel ravno v času, ko po Sloveniji mizarske fabrike propadajo ena za drugo. Ponuja alternativo: povezati male mizarje in z oblikovanjem nagovoriti cel svet.

Do intervjuja z njim ni bila lahka priti. Na zimsko praznih drevesih je vmes pognalo novo listje in znotraj debel so nastale nove letnice, ko se je naposled odprl vprašanjem. Razlog za nedosegljivost je bil dober: Velenjčan se je zaprl v delavnico, da je lahko še pred prvo obletnico ONDU-kampanje na Kickstarterju, kjer je od 1272 ljudi prejel 110 evrskih tisočakov, v divjem delovnem tempu dokončal in razposlal še zadnje naročene fotoaparate.

Elvis skrivnosti drevesnih letnic dobro pozna. Od starih mojstrov mizarjev se uči, ob kateri luni se drevo podre, da ne bo gorelo in da bo leseni fotoaparat ONDU očesu vabljiv. Po velenjsko ofne svojo delavnico in Jokerju pojasni, v čem je fora orehovnatega svetlorisa.

Kako so te prevzele luknjičarke?

Nanje sem naletel nekje na internetih za časa faksa. To je prvinskost, s katero so sploh začeli fotografirati. Iz čiste radovednosti sem eno sklamfal sam. V škatlico za film s črnim pokrovčkom sem zvrtal luknjico, natlačil s filmom, šel fotkat in podobe razvijal v kemiji. Rezultati so bili nenavadno zanimivi, zato sem nadaljeval z ustvarjanjem novih modelov in tipov. Okoli petdeset se jih je nanizalo iz mehkejših materialov, ampak nobeden ni trajal. Zvečer daš v torbo, greš žurat, zjutraj je že raztreščen. Medtem sem šel na študentsko izmenjavo na Poljsko, kjer sem dobil na voljo mizarsko delavnico. V Ljubljani zaradi birokracije nisem imel dostopa do nje. V Krakovu sem zbil štiri trdnejše modele, s katerimi sem veselo fotkal naokoli. Izgledali so grozno, kar pa folku ni preprečevalo, da me ne bi drezal, naj jih naredim še zanje.

Pa si jih?

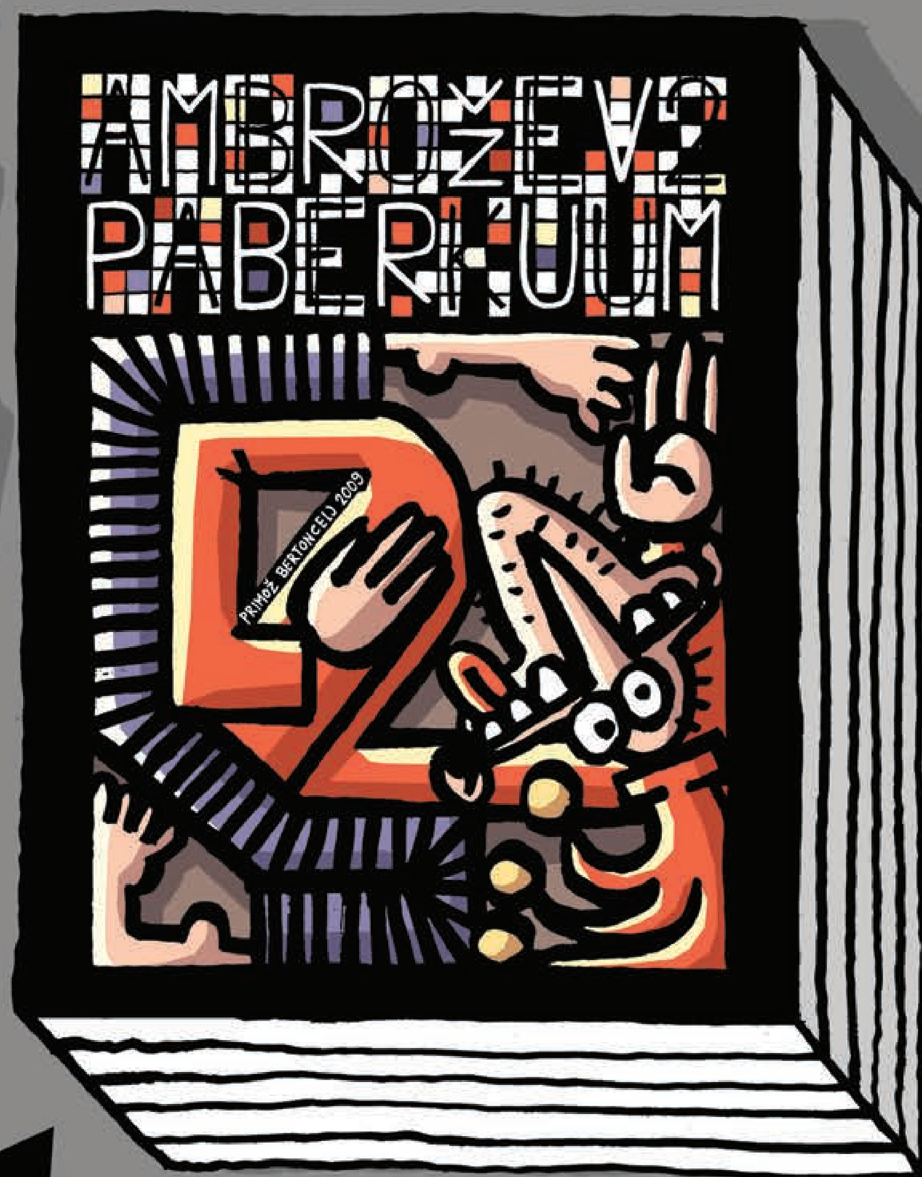
Eno poletje sem imel že pripravljeno deseterico lesenk, ampak mizarju, s katerim sem sodeloval, nekako ni šlo. So bile že zlepljene, ampak jih nisem nikoli dokončal. Vmes sem se leto in pol zadržal na projektu Plavajoče mesto, kjer smo izdelovali samozadostna bivališča na vodi. Tam sem se tako izvežbal v tišlerstvu, da je kasneje, ko sem se lotil pinhole kamer, šlo vse gladko.

Ampak zakaj ravno leseni fotoaparati?

Obstajajo cele gore plastičnih. Kupiš, imaš nekaj tednov in se naveličaš. Dvakrat ti pade po tleh, dobi razpoke. Tudi izgleda kot cenena igrača in njih masovno štancanje mi je bolno. Ogromno ljudi mi je že reklo, hej, ja zakaj neki pa ne nare-

MOJE IME JE AMBROŽ.
SEM KORENJE. KAJ
TI ŠE NI JASNO?





„AMBROŽEV PABERKUUM 2" JE TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV. NA 183 STRANEH SO V NJEJ ZBRANI STRIPI OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188. ZBIRKO LAHKO ZA 25 EUR NAROČIŠ NA JOKER@JOKER.SI

CENA POLEG SAME ZBIRKE VKLJUČUJE ŠE POŠTNINO IN PA DOŽIVLJENSKI, PRENOSLJIVI (POD POGOJEM, DA STE STALNO NASELJENI NA ANTARKTIKI) IN BREZ OPOZORILA OB VSAKEM TRENUTKU ARBITRARNO RAZVELJAVLJIVI ODPUSTEK ZA DOZDAJŠNJO NE-NAROČITEV TE ZBIRKE, KAR JE PRAV ZARES IN BREZ DVOMA EDEN RESNEJŠIH PREKRŠKOV ZOPER RED VESOLJA.







diš plastične, hudo cenejše različice, ki bi so jo lahko privoščilo mnogo več ljudi? Sem se že skregal z njimi: če ne doumejo razlike, naj gredo pogledat na smetišče. Zame so to smeti. Cenena in kratkotrajna zabava, ki še smrdi po proizvodnji zaradi kurjenja plastičnih peletov. Impulzivno jo kupiš na internetu in odvržeš. Če pa bi že delal iz plastike, kaj bi novega pogruntal? Tega je že dovolj. Za povrh je takšna izdelava dražja, orodja za kalupno vbrizgavanje stanejo tudi 100.000 evrov. Nekako mi je vse skupaj nedosegljivo.

V čem je bistvena razlika med leseno in plastično napravo? Noben od teh materialov načeloma ne propade čez noč.

Že pred časom sem kupil leseno luknjičarko od nekega strica s Poljske. Dušo v njej lahko začutiš. Stokrat jo je prijel v roke, preden je prišla do tebe. Tudi mi imamo zadaj zgodbo. Nismo šli na Kickstarter s kitajskim gruščem, delamo sami, na roke, v družinskem podjetju. Tudi občestvo te čisto drugače obravnava, če te na ulici vidi z leseno kamero kot s plastično holgo, predstavnico hipsterskih kamer iz lomografskega gibanja.

Zapuščino bodočim rodovom nasploh zelo poudarjate. Naj bodo to posnetki ali fotoaparat sam, vse naj gre skozi generacije.

Kot so proizvajali nekoč, sem tudi jaz naredil fotoaparate tako, da lahko gredo skozi roke vnukov. Tudi če se ti malo poškoduje ali umaže, pobrusiš, na novo naoljiš, pa izgleda kot novo! Lesni del je brezhiben. Edini problem so mogoče magneti, ki včasih odpadejo. Les ves čas diha, dogajajo se mikropremiki in kljub temu, da smo uporabili vrhunska lepila, se pri 30.000 prilimanih magnetih včasih zgodi, da kateri ni bil v nulo narejen. Rešitev je sicer enostavna: kapljica cianokola. Mislim, da bodo zadeve kos testu časa.

Zakaj sploh tak poudarek na trajnosti in ekologiji?

Res je, da trajnostni razvoj in ekologija trenutno špilata pri marketingu. Ampak mi to dejansko mislimo! V nasprotju z velikimi, ki svet polnijo s smetmi in se na glas hvalijo s telefoni, ki naj bi bili 95-odstotno reciklabilni, kar ne pomeni, da bodo kdajkoli od blizu videli reciklirne linije! Obenem zavračam privlačne in eksotične vrste afriškega lesa, recimo bubinga ali zebrano, pri katerih se res vprašaš, iz kakšnih virov so ga privlekli. Raje kupim domače, saj imamo v Sloveniji dovolj hudih dreves, ki jih drugje ni dobiti. Afriška eksotika v ONDU? Kot bi v Velenju sadil palme.

Možganski rig: najemi mizarsko delavnico v Zambiji, pa naj aparat izdolbejo lokalci iz črne ebenovine.

Ta bi bila kul (smeh). Dejansko imam dva kolega, ki živita v Gani, kjer je v obilici mahagonija in druge eksotike. Ampak, kje je ta država ... Ideje so luštne, dokler ne zagrizeš v certifikate. Za silo enostavno škatle je potrebna gora birokracije. Že samo za izvoz iz Evropske unije je potrebno sprotno dokazovanje, da je les defungiciran. Zdaj si pa predstavljaj, da pošiljaš napravo iz Južne Koreje v ZDA, ali pa da to počneš iz Afrike! Bi pa bila to zagotovo dobra zgodba.

Torej je ključno produkt osmisliti, mu nadeti zgodbo in dušo? Kot so nekoč minister Turk predstavili dve straniščni metlici, eno za evro in drugo za trideset, ker jo je osmislil dizajn?

Sicer sem oblikovalec, vendar je pri meni funkcionalnost na prvem mestu. Z ONDUjkami sem se nadejal doseči čimveč ljudi, ki za luknjičarke do zdaj še vedeli niso, zato sem moral uporabniško izkušnjo izpiliti. Šele skozi uporabnost lahko prideš do končnega dizajna! Najprej sem rešil problem delovanja zaslonke in previjanja filma. Šele ko sem to polikal, sem se začel ukvarjati z zunanjostjo, da zadeva ne izgleda kot navadna škatla. Saj bi se lahko izmišljeval neke besede in napihoval, da sem dobil ne vem kakšne inspiracije. Ampak tega je že preveč. Jaz delam stvari, ki so mi kul. Ni velike filozofije zadaj.

Kakovostni fotoaparati so dostopni vsakomur oziroma ga marsikdo vseskozi nosi v žepu v obliki mobilnika. Čemu se potem vračati na to pradavno tehniko?

Nekoč sem posedoval digitalca canon 300D, ki je bil takrat za amaterje vrhunska roba. Že v prvem letniku faksa sem ga prodal in se vrnil na film. Pri digitalcih je vsak piksel sterilen in zglancan, vse je enostavno in na šus. Greš nekam, poškljocaš in instantno butneš na bloge ali forume. Poleg tega imajo digitalce vsi. Vsi bi bili fotografi in malce artisti. Z digitalci se folk načeloma lepo samoizraža, ampak raja pač preveč dela ponovljive, štanc stvari. Vsakemu svoje, meni vse skupaj ne nudi nekega zadoščenja.

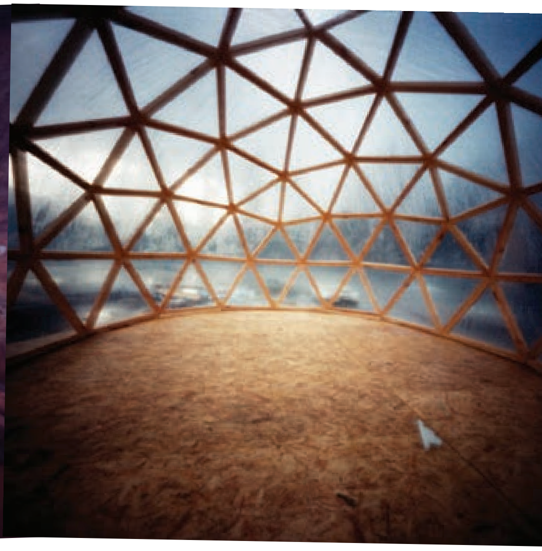
Vrnil sem se v analogni sistem in v temnico. Postopek je neprimerljiv, je posebno doživetje. Neizmerno bolj se lahko vživiš v fotografiranje. Najprej moraš dobro premisliti, kam bi sploh šel in kaj bo tvoj motiv. V nahrbtnik natlačiš dve luknjičarki in se odpraviš. Tam za eno fotografijo porabiš od petih minut do ene ure. Nato se moraš prikotaliti domov in šele v temnici ugotoviš, če ti je sploh kaj uspelo.

Marsikdo svojih digitalnih posnetkov po možnosti sploh ne obdela. Obdelava je nujna in ni izum Photoshopa! Tudi v temnici je treba prilagoditi kontraste in posvetliti, kjer je treba. Film ima lastnost, da ob projekciji na fotopapir izgubi določene podrobnosti, ki jih je treba nato treba reševati v temici s tehnološkimi procesi.



ŠATULJE ONDU

Na osamljeni domačiji sredi hribovitega gozda nastaja šest različnih fotoaparatov ONDU. Halilović prisega na minimalizem. V osnovi izdeluje lesene škatle iz orehovega in javorjevega lesa, v katere je svetlobi dovoljeno pronicati le skozi eno samo odprtino v velikosti 0,2 ali 0,3 milimetra. V drobu skrivajo držalo za film, ki se ga ročno previja z zunanjim lesenim gumbom. Odpiranje in nameščanje filma je preprosto, saj zadnji pokrov na mestu držijo magneti. Škatlice se razlikujejo v dimenzijah glede na želeni format svetlorisa, od standarnih, 35-milimetrskih posnetkov do dražjih širokokotnih, ki omogočajo ovekovečanje panoram. Fotone se v škatlo spusti ročno s premikom lesenega zastirala. Koliko časa naj odprtina zeva, je odvisno od filma. Načeloma se lahko uporabi kateregakoli, le dobro je treba izračunati osvetlitveni čas. Film potrebuje nekajsekundno obsevanje, fotografski papir nekaj minut ali ur. Obstajajo celo različice, ki omogočajo večmesečno opazovanje! Pozor, šatuljice nimajo kukala. Nekateri v ravno v tem vidijo čar orehovinastih luknjičark, ki so kot škatle s čokolado. Nikoli ne veš, kaj bo iz njih prišlo. Nabavljive so na *Ondu.si*, zanje pa je treba odšteti od 90 do 170 kosov evropske valute.


No, na Instagramih in Flickrih neobdelane fotke skoraj ni.

Ampak zato imamo poplavo generičnih fotk. Vse so enake. Saj se lahko vsak priuči kompozicije in drugih tehnikalij, ampak ko greš na Flickr, vidiš stotine uporabnikov z identično vsebino. Isti kontrast, ista barvitost, isti filtri ... Sam uporabljam analogne objektive brez samodejnega ostrenja. Velikokrat zaradi tega sfalim posnetek. Pa saj ni nujno, da mora biti točen fokus. Če imaš uč za fotografijo, boš delal dobre fotke. Brez njega ti ne pomaga še tako huda naprava.

Razen zamudnega postopka, kje je ključna razlika v samem posnetku?

Začnimo s tem, da moraš dobro napovedati osvetlitveni čas, ki lahko traja sekunde ali ure. Na luknjičarki ne moreš kar odpreti in zapreti zaslonke ter upati, da si kaj dosegel. Pred teboj so izračuni in določena mera predvidevanja, kaj se bo v prihodnji uri še dogajalo. Zdaj je še oblačno, čez četrt ure se bo vrnilo sonce. Tudi subjekt gre skozi doživetje, ki ga odnese. Če nekoga portretiraš, se mora zamrzniti za nekaj minut. Tako je fotografiranje potekalo v davnih časih mokrih kolodijskih plošč zaradi počasnih emulzij. Mogoče zveni čudno, ampak načeloma je slikanec navdušen.
Tudi končni produkt je čisto drugačen od lečne fotografije. Leča ima glede na goriščno razdaljo in odprtost zaslonke določeno globinsko ostrino. Glede na oddaljenost predmetov bodo nekateri ostri, drugi pa zamegljeni. Zadevo lahko popelješ v take skrajnosti, da ima portretiranec nos še oster, očke pa že meglene. Pinhole je brez leče, zato je njegova globinska ostrina neomejena! Vse je enako ostro – ali neostro, saj pinhole izvede nekoliko mehkejše slike. To je pogojeno z velikostjo luknjice.
Poleg tega ima vsaka luknjičarka svojstven učinek. Mi imamo šest različnih kamer z namenom. Najmanjša ima format Leice 24 x 36. Že naslednji ima dvakrat večji format, ki je lahko tudi panoramski. Vsaka naslednja je večja in vsaka pripelje do drugačnega pridiha istemu motivu. Temnenje ob robovih, velikost filma in njegova oblika vsi prispevajo. Lahko se zafrkavaš s filmom. Pri digitalcu je ta vedno raven, v leseno škatlo pa ga lahko ukriviš ali namečkaš po želji.

Klik na digitalcu ne stane nič. Lahko se sprehodiš po ulici in jih mirne denarnice naštancaš dva tisoč. Film je po drugi strani drag. Prinese to drugačen odnos do vsakega posnetka?

Jasno. V največjo škatlo gre film s šestimi posnetki, ki stane slabih šest evrov. Se le ustaviš in pomisliš, ali se splača dati evro za naključno fotko, pa še dodatne za stroške razvijanja. Vzameš si čas in se posnetku posvetiš.

Lahko luknjičarke v svetu svetlorisa primerjam z vinilkami pri glasbi?

Lahko! Vinilko kupiš in imaš. Film posnameš, razviješ in obdržiš za vekomaj. Nasploh bi moralo več ljudi digitalne posnetke razviti fizično. Ko sam vekovečim z digitalcem, sproti prebiram ven potencialno dobre posnetke in jih mečem v posebno mapo. Enkrat na pol leta jih pošljem v razvijalni studio in zložim v fizične albume. Ne pa v ničle in enice, ki jih nihče nikoli več ne pogleda, ker se jim v arhivih valjajo terabajti nerazvrščenih posnetkov. Poleg tega poznam primere fotografov, ki jim je strela skurila trde diske in backupe. Kaj boš potem?

Kaj ti pomeni fotografiranje kot tako?

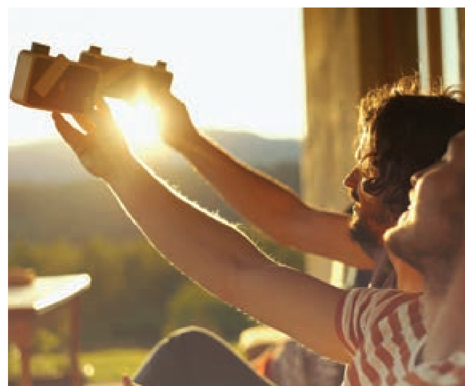
Aparat me spremlja vedno in povsod, če slučajno pade kakšna fotopriložnost. Se pa s tem ne obremenjujem, saj od tega ne živim in ne postavljam galerij. Včasih sem jih, danes pa je že toliko fotografov na svetu, da moraš živeti za to, da lahko od tega živiš. Zame je svetloris osebno ovekovečenje življenja. Spomin za čez petdeset let. Veliko ljudi se izogiba objektivu. Bežijo in delajo čudne face. Ko jim rečem: čez dvajset let, ko boš star in nikakav, boš tole videl. Takrat se spremenijo in nasmehnejo.

Kaj pomeni ONDU?

To je stara slovenska beseda, ki pomeni 'tam'. Ponesel sem jo v svet in, ironično, naletel na težave. Nekaj firm s podobnim imenom nam ga je oporekalo. Kar pol leta in hudo pravnico smo potrebovali, da smo zmagali v bitki.

Kako vam gre? Koliko je zanimanja za ONDU izven Kickstarterja?

Zadnje čase je zelo pestro. Že do zdaj je vladal divji tempo, da smo izpolnili vsa naročila. Po novem bomo morali pa še več pomigati. Dobivamo namreč ponudbe nekaj večjih igralcev za maloprodajo po svetu. Iz sprva butične je zgodba tako zrasla, da je moja delavnica premajhna zanjo. Verjetno bomo morali iskati zunanje izvajalce.



Brata Halilović jemljeta svoji podobi na selfie ali, baje pravilno slovensko, sebek. Roki ju najbrž pošteno bolita, saj morata biti pri miru več minut.

O kakšnih številkah govorimo?

V prvem letu smo naredili nekje do tri tisoč kamer. Zdaj bomo to pomnožili z dve ali tri. Zame je to preveč, hkrati pa po propadu številnih mizarstev po Sloveniji ogromno mizarjev stoji brez dela. Pri nas ima skoraj vsak hrib svoj tišleraj. Veliko pobov, ki zna odlično delati, je brez posla, ker so jih povozile Ikea in iverke. Med takimi bom poiskal pomoč. Nočem celo življenje rutinsko tesati, rad bi zgruntal še kaj novega. Načrti so veliki, od serij novih kamer do masivnega pohištva in celotnih hiš!

Koliko primerkov si prodal doma, v Sloveniji?

Niti dvajset. Več smo jih podarili kot prodali. Na srečo je naš primarni trg svet in hvalabogu za Kickstarter, ki odstrani potrebo bankah in državnih ustanovah. Še posebej ukvarjanje s slednjimi je v Sloveniji ... (globoko zavzdihne in izpiha dolg, deathmetalski 'fak'). Zelo dobro bi bilo, če bi pri nas popustili klinč zakonodaje in malo zradirali javno upravo. Lepo bi bilo, če bi se malo manj trudila pri svojem poklicu: grenjenju življenja nam. Dva meseca smo potrebovali za odprtje d.o.o.ja, stari! Če kaj svetujem novincem v poslu, svetujem to: pustite Slovenijo zadaj! Star sem 27 let. Grem do kakšnega birokrata in mu skušam nekaj dopovedati s področja, ki ga poznam precej bolje kot on. Pa me butasto gleda: kaj mi tale mulc tukaj odgovarja? Zignorirajo te do konca! Pri sedemdesetih še kar ždi v kabinetu in noče iti v penzijo. Spet smo pri pohlepu po denarju in oblasti!

Kakšne lekcije in odrgnine si odnesel s kampanje na Kickstarterju?

Ne butni vanj brez možganov in se raje zmeni z nekim znalcem za odstotke, da bo kampanja prav narejena. Kickstarter je postal kar znanost v malem. V Sloveniji imamo nekaj pobov in deklet, ki jo res obvladajo! Recimo Andraž Jerič, ki je meni pomagal, in Eva Perčič, ki fura Coworking Slovenia. Pot je v vsakem primeru naporna. Folk si misli, eh, tipu je uspelo na Kickstarterju, mehka mu prede. Mi smo imeli blagoslov, da se je kljub riziku na koncu izšlo. Da ne govorim o živcih in zdravju. Ne boš hodil na žure in ne boš s prijatelji visel na asfaltu kar tako, sredi dneva. Odrekal se boš športu. Delal boš! Za mano je eno leto hardcore scene. Vendar ne v stilu, da se vsako jutro zbudim in jočem, ker moram na šiht. Ne, kul ti je in si zagnan! Zato svetujem: če ti gre samo za denar, se drži stran. Če pa imaš srčno idejo in pravi občutek, je Kickstarter nekaj najboljšega, kar se ti lahko zgodi!

BREZPLAČNO LOMLJENJE

UDOV, REBER IN LOBANJ

Nasičeni žanr klasičnih pretepačin se je obogatil z digitalno dobljivimi primerki, ki delujejo po neplačniškem principu free 2 play. Niso kdorsibodi, saj nosijo znana imena, in obljubljajo dobršno mero kostolomne zabave za ničen ali minimalen strošek. Na pregled jih dokliče Sneti ortoped.

Eden mojih najlepših in najbolj vznemirljivih špilspominov se ne tiče domačih računalnikov in konzol. Povezan je z arkadami – igralnicami, polnimi elektronskih avtomatov, kakršne so njega dni v okviru lunaparkov okoli vlačili cigani. Prišel si z žepi, polnimi žetonov od bazdljivega prodajalca, in nekaj kosov okrogle kovine herojsko postavil pod ekran. Tako si se pofočkal za mesto v vrsti, ki je pri dvoigralskih primerkih delovala po nepisanem pravilu 'zmagovalec ostane'. Pri samotarskih pa 'hrust ostane'.

Tisti cingljavi občutek

Na ta način sem odigral marsikakšno vznemirljivo partijo pretepačin, ki so bile tekmovalnemu druženju pisane na kožo. Spomnim se dolgometražnih obračunov z nekim Kitajčkom v Street Fighterju Alpha blizu ameriškega faksa. Sčasoma sva se dajala le še midva, ostali pa so izpraznjenih varžetov opazovali, kako je moja krepkostegenska Chun-Li zdaj garbala njegovega Akumo, zdaj jih kasirala po nedvomno okusno zabriti šiški.

Lepi časi, ki so minili. Kultura srečevanja znancev in neznancev v arkadah je zamrla, kajti pretežno so se avtomati poslovili. S tem je šlo po zlu vzdušno vstavljanje kovancev ali žetonov v stroj. Je pač drugače, ko stisneš enter na tipkovnici, kakor če porineš v režo kovino, da zažvenketa po roru. Hkrati je vstavljanje žetonov pomenilo drugačno stroškovno politiko kot pri igrah doma. Pri slednjih si naenkrat ruknil na desetine apoenov, če si špil izkoristil ali ne. Pri avtomatu pa si plačal 'na zahtevo' – krajcar, pet, deset, kolikor si imel in želel.

Ta avtomatni pristop se zdaj vrnil s free 2 play pretepačinami, kot so opisani Killer Instinct, Tekken Revolution, Soul Calibur: Lost Swords in Spartacus Legends. Ne gre za prve konzolne primerke brezplačniškega principa, ki je na mobilnih platformah standarden in na PCju pogost. A tako utemeljene igre so na playstationu in xboxu še vedno redke. Kar se pretepačin tiče, neupravičeno, saj ne gre za razprostrte izkušnje s številnimi elementi. Zvrst se bore malo spreminja in metanje žetonov v mašino za en pretep za drugim je danes tako, kot je bilo nekdaj, naj bo otipljivo na avtomatu ali virtualno na konzoli.

Kot velijo zakonitosti free 2 playa, lahko v Tekkenu Revolution in druščini nekaj časa igraš zastonj, nakar moraš počakati, da dobiš navidezne žetone, ali zanje odšteti denar. Časovni ali denarni vložek prinese še druge dobrotice, od oblek in misij do likov. Zanimivo je s slednjimi, saj praviloma niso na razpolago vsi. Odprtih je le nekaj, dočim za ostale sežeš v žep ali dolgo igraš. V tem je nekaj logike, kajti po raziskavah se večina navideznih pretepačev omejuje na prgišče borcev, saj za več nimajo ne volje, ne časa. Zato je free 2 play za pretepačine smiseln in naraven.

K dvomljivcu na prag

Sicer je res, da tradicionalni založniki, ki eksperimentirajo s pristopom F2P – zlasti Namco, ki je v to obliko prelevil kar štiri svoje zvezdniške nize, poleg Caliburja in Tekkena še letalno arkado Ace Combat in dirkačino Ridge Racer –, neradi razglašajo drugo plat medalje. Ta je, da redkokatera nova pretepalka stane polno ceno, množtvo primerkov pa se je zaradi počasnega razvoja žanra izvrstno postaralo. Izdelki, ki so bili aktualni pred meseci ali celo leti, so še vedno enako priljubljeni in odlični, naj gre za Tekken Tag Tournament 2, Soul Calibur 5, Virtua Fighter 5 Final Showdown, Ultimate Marvel vs. Capcom 3, Persona 4 Arena ali The King of Fighters XIII. Nov izvod teh je moč tipično dobiti za med 20 in 30 evri, rabljene in na razprodajah za manj. Super Street Fighter IV je celo v aktualni brezplačni ponudbi za lastnike naročnine na zlate Xbox Live, pred meseci pa je bil del storitve Playstation Plus. Daš 15 evrov za digitalno nadgradnjo in si lastnik najnovejšega Ultra SF4! Ali pa ubodeš kako večno klasiko za bakšiš v obnovljeni obliki in digitalni distribuciji, na primer Street Fighter III 3rd Strike Online Edition, in imaš dovolj materiala za leta resnega preučevanja sistema.



Če bi um vodil telo ali bi poznali tehnologijo iz Matrice, bi bili navidezni pretepači takole natrenirani. Ker je resničnost resnična, smo pretežno nasprotje. A srce je vroče in čaka na fajt!

Ampak to terja enkraten nakup, kakršnega tisti, ki niso zaljubljeni v zvrst ali je ne poznajo, ne opravijo zlahka. Ravno tem je falanga brezplačnic namenjena, saj jim nudi takoj dostopno, pa še zmerom dosti kakovostno izkušnjo, ki močno preseže običajne demote. Zato je sila koristna za tradicionalno nišni žanr, saj ga z zastonjskostjo približa sleherniku. Tekken Revolution in ostale F2P-borilnice igrajo številni, ki zanje ne bi konkretno plačali, jim pa ni odveč stegniti brezplačnega primerka iz internetne štacune in nato po malem scati keša. S tem se scena bogati in dobiva ljudi, ki bodo nemara pripravljeni seči globlje. V žep in žanr. Občinstvo so si tovrstne igre pridobile celo med pravovernimi fajterji, ki sami sebe izzivajo, s kako malo stroškov lahko pridejo čimdlje oziroma odklenejo čimveč ter v postopku brutalno ownajo začetnike. Saj veš: kar je za Nube voda, je za n00be kri. Njihova lastna.



Edina arkadna palica za xbox one je Mad Catzov killer instinct arcade fightstick tournament edition 2. Uporablja Sanwine dele, ima osem gumbov, LED-osvetlitev in dvižno ploščo za modanje. Evropska cena je 150 evrov, a izdelek je naprodaj malokod.

KILLER INSTINCT

Govorili smo o avtomatih in Killer Instinct, ki je prišel leta 1994, je eden bolj znanih. Ne toliko zaradi borilnega sistema, ki je bil soliden, a ne med najboljšimi, kot za tisti čas oko izdirajoče grafike. Na delovnih postajah silicon graphics jo je ustvarila skupina Rare (glej anale v prejšnjem Jokerju) in postavila nov standard za renderirano 3D-podobo, nad katero smo lastniki domačih sistemov zgolj špricali kumis.
Da je Microsoft za splovitev xboxa one obudil ravno KI, je nenavadno le na prvi pogled. Lastijo si namreč Rare in s tem blagovno znamko. Žal pa so se mu spočetka posvetili manj, kot bi si zaslužil. Razvijalca Double Helix in Iron Galaxy (Divekick) sta potrebovala pol leta, da sta špil spravila v končno stanje, ki mu pravijo 'season one'. Očitno nameravajo elemente še dodajati – bržda nove like, nemara tiste iz manj znanega nadaljevanja. Le-to se je izgubilo v upadu zanimanja za pretepačine, ki je sledilo zlati dobi na polovici devetdesetih.
Killer Instinct je klasična 2D, od strani gledana pretepalka, kjer se lika garbata, dokler jima ne zmanjka energije. Brez poškodb ali podobnih nadgradenj. Tisto, po čemer izstopa, so moškost, robustnost, grobost, ki nadomestijo orientalsko risankavo pisanost, pa tudi hecno zapretiravano krvavost iz Mortal Kombata. Namesto j-popa nažigata tehno in metal, liki pa so ušli iz Dark Horsovih stripalbumov – mišičasti so, krvoločni, srepeči. Naj gre za nabildanega Jaga, ledeniškega gladiatorja Glaciusa, računalniško alienskega Fulgora, volkodlaka Sabrewulfa (živijo, Ultimate Play the Game!) ali okrutnega skeletneža Spinala. Osem jih je – okej, devet s paletno zamenjanim Shadow Jagom – in vsi so zajebani. Štimunga je s tem bistveno resnejša kot v večini azijskih pretepačin, ki se spogledujejo z animeji in furajo pederske frizurice s kjotskih ulic.
Na to vpliva tudi grafika. Na prvi pogled ni nič posebnega, a izkaže se, da bi kaj takega ne moglo teči na konzolah minule generacije. Liki so veliki in podrobno animirani, s trzajočimi udi, gibljivimi obrazi in plapolajočimi kosi tkanine. Ozadja so polna detajlov, kot je švigajoča elektrika, vse pa osvetljujejo dinamične luči, ki ustvarjajo čudovito igro svetlobe in senc. Ne manjkajo niti slapovi delcev, ki zapršijo, ko udarec zadene, bliskanje ob boljših kombinacijah pa pošlje v beg slehernega epileptika. Na velikem teveju je Killer Instinct paša za oči in nisem še srečal boljšega simulatorja vtisa, da imaš doma avtomat.
Borilni sistem se okvirno zgleduje po Street Fighterju z merico Mortal Kombata, vendar ni kopirantski. Tako kot stari izvirnik temelji na iskanju otvoritev za kombinacije, ki pa s spretnim izvajanjem postanejo dolge in boleče. Struktura je precej rigidna in sestoji iz otvoritev, vezi in zaključkov. Finta je v tem, da znajo mojstri določene dele zamenjevati in tako kombote epsko podaljšati. Usmrtitev v Kombatovem slogu ni, so pa ultrakombinacije, ki nasprotnika bombastično dotolčejo. Ker imaš na razpolago več načinov, kako se ogniti uspešni izvedbi kombov in jih prekiniti, je taktike dosti. Edina težava je, da se tisti, ki kasira, ob spremljanju razpotegnjenih kaznovanj dolgočasi. Vmes si lahko skuhaš kavo.
Instinct sicer ne obiluje z modusi, ki so omejeni na klasični nabor arcade – online – training. A vsak od teh je kakovosten. Arkadni način nudi različne konce za vsak lik in v redu umetno pamet, ki te nič ne ujčka, hkrati pa ne goljufa in ni runkeljsko neživljenjska kot v mnogih mlatilščinah. Spletno udejstvovanje premore opazovalne čakalnice in odlično internetno kodo, ki zamik (lag) zbije na čisto sprejemljivega. Urjenje pa je najboljše v zvrsti. Na razumljivih primerih predoči vse, kar moraš vedeti o borbi, od osnov do hujših tehnik, ter ti daje izzive za preizkus, za katere nabiraš posebne točke. Zanje nato kupuješ ozadja, glasbo, barve za like in slično.
Tisto, česar s 'killer points' ne boš kupil, je vsebina, skrita za paywallom. Instinct je sicer brezplačen in v tej obliki nudi trening, nalinijstvo ter enoigralstvo, vendar le z enim likom. Tega na nekaj časa rotirajo in smo doslej izkusili tri. Lahko se odločiš za nakup posamičnih likov, ki stanejo po 5 evrov; odklep vseh naenkrat, kar pride 20 evrov; ali pridobitev izdaje 'ultra' za 40 apoenov, s čimer dobiš vse obleke in dobrote zanje (te ne spremenijo njihovih sposobnosti!) ter izvirnik z avtomata. Celotna zasnova je kul, res je le, da na spletu srečuješ ogromno primerkov lika, ki je v danem obdobju dostopen vsem.
Čeprav Killer Instinct ni docela dorasel visoko tehničnim japonskim borilnim špilom, se glede globine dobro drži in bo del letošnjega največjega tepežkarskega turnirja EVO. Je vznemirljiv, zadosti dodelan in nudi posebno, bolj testosteronsko izkušnjo. Daj mu priložnost, če le imaš xbox one. Isto svetujem, če si ga dolpotegnil novembra in bil razočaran, saj so ga odtlej dopolnili.

Microsoft ● xbox one **ZELO DOBRO**



Statične slike ne razkrivajo grafične glorije Killer Instincta v gibanju. So pa že tu vidne mnoge podrobnosti.





Res škoda, da je KI na razpolago le za xbox one, sistem, ki se pri nas zaradi Microsoftove ignorance ne bo nikdar prijel. Je spektakularen in dober.

TEKKEN REVOLUTION



Revolution je barvit, hitro razumljiv in prijeten za igranje, a nudi študiozno globino. Te daje nostalgija? Poskusi ga!

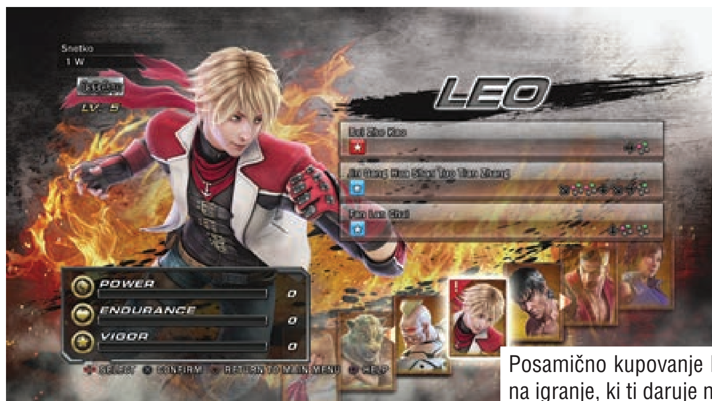
Ubogi Poljak ni vedel, kaj ga je zadelo. Tip je izbral Lawa in imel 7189 zmag. Jaz s Paulom sem imel točno 0 zmag. Zmlatil sem ga kot vola, da je lahko izustil zgolj "Kurde!" ("Sranje!"), nakar sem se neporažen umaknil. Saj sem se moral. Za tisto uro mi je zmanjkalo žetonov.

Tak je bil pripetljaj v Revolutionu, F2P-odvrtku kultnega, dolgometražnega 3D-pretepanja, ki Namcu že leta nosi zlata jajca. No, zadnje čase bojda malce manj, zato izlet v novo obliko. Tako, ki je do stranke že v osnovi precej radodarna. Nič ti ni treba plačati, da so ti dostopni trije modusi – enoigralstvo proti računalniku s tremi težavnostmi in z demonskim Ogrom na koncu, urjenje ter internetni (rangirani in nerangirani) obračuni. Vse to z osmimi znanimi liki: to so Kazuya, Paul, Law, Lars, Jack-6, King, Lili in Asuka. Še enaindvajset osebkov iz prejšnjih Tekkenov jih je moč naključno odklepati z udejstvovanjem ali kupovati za otipljive novce, med njimi Heihachija, Jina, Hwoaranga in Nino. Čisto nova je vampirka Eliza, ki meče projektile. Vic je v tem, da ti ob daljšem igranju zmanjka žetonov – prav res so to tokeni, kot bi imel pred sabo avtomat – in vstopnic za eno- ali večigralstvo. Potem moraš čakati ali izpljuniti cekin, kot veli biblija free 2 playa. Za štiri tickete, ki izboljšajo nagrade, daš slab evro. Se ne sliši dosti, a če te špil zagrabi, hitro presežeš denar, ki bi ga odštel za polnopravni Tekken Tag Tournament 2.

In zagrabi te, saj je zloščen ter privlačen. Borilni sistem, ki vnovič bazira na dveh gumbih za roki in dveh za nogi, je glede na šestico in TTT2 nekoliko poenostavljen, saj imajo borci manj potez. A niso ga bistveno pohabili. Ostajajo premikanje v trirazsežnem prostoru, zidovi ali manko njih (pri tem ni ringoutov), okizeme – miselna podigra ob vstajanju s tal, meti, prestrezanja, finte. Prepoznavno tekkenskemu občutku in naboru gibov so dodali enostavno izvedljive mogočne udarce, po enega za vsakega nastopajočega, za katere ni ločenega merilnika energije. Spamaš jih torej lahko, a to ni priporočljivo, ker jih ni težko kaznovati. Obenem so pisani na kožo ne tako znalski publiki, ki Revolution najbolj obrajta. V nasprotju z Instinctom in standardnimi Tekkeni je moč like bildati, se pravi jim izboljševati tri ključne lastnosti – moč, energijo in verjetnost kritičnega zadetka. To frpjsko vleče, razlika med začetnikom in okrepljenim borcem pa vseeno ni taka, da bi imel slednji bistveno prednost. Ozadja so sicer znana in modeli borcev tudi, so pa slednje obrobili v črno in dodali novo glasbo.

Revolution ima nekaj hakeljcev. Ne vsebuje treninga, ki bi začetniku razjasnil način borbe, in ne pozna lokalnega modusa za dva. To se mi zdi konkretna pomanjkljivost, a je smiselna s poslovnega stališča – treba je služiti z žetoni, ne podpirati zastonjkarstva. Posamični liki so dragi, pet evrov za vsakega, umetna pamet v samotarstvu je švoh in v čakalnicah ljudje brezdelno visijo, ker še nimajo kovancev za nadaljevanje. In upoštevaj, da je moč kompleten Tag Tournament 2, ki nudi polnopravno izkustvo z lokalnim multijem, dvema likoma na stran (v TR si omejen na enega) ter širšim naborom modusov dobiti za poldrugega desetaka ali manj. Vendar to terja plačilo, Revolution pa je moč zmerno pogosto igrati čisto brezplačno in se imeti fino. Ljudi na liniji je obilo in net koda solidna, špil pa pozna opazovanje pretepov drugih in igranje proti konzoli med pričakovanjem nasprotnika. Takisto te ob vpisu vsak dan obdaruje. Lep presek med hardcorovstvom in nedeljskostjo, globino in dostopnostjo, torej, za katerega založnik pravi, da je priljubljen med mlajšimi. Razumljivo.

Namco ● playstation 3 **ZELO DOBRO**





Posamično kupovanje likov je težko za denarnico. Bolje se je zanesti na igranje, ki ti daruje naključne borce. No, začetna falanga je solidna.

SOUL CALIBUR: LOST SWORDS

Soul Calibur je ena mojih najljubših pretepaških serij in srce se mi trga, kako jo je Namco v brezplačni obliki pohabil. Osnovno pretresljivo spoznanje je, da je Lost Swords enoigralska zadeva, v kateri se bojuješ zgolj s konzolo. Slaba odločitev, saj umetna pamet ni bila nikdar odlika serije. Da bi užival v finesah privzeto odličnega bojnega sistema, ki ga niso spreminjali, potrebuješ živega nasprotnika.

Potisnjen si v nekoliko nelinearno izbiranje nalog z vedno enakim ciljem: odvzemi energijo nasprotnikom, ki si sledijo eden za drugim. In to je vse. Edina 'popestritev' so dinamični dogodki, ki jih sproti objavlja Namco. Ti temeljijo na, uganil si, zaporednem tepežu capinov. Spomnim naj, da je imela davna enica za dreamcast misijski modus, kjer si dobival raznolike zadolžitve – napadla sta te dva, treba je bilo doseči določeno število zadetkov, sovražnik je imel zmerom več zdravja. Lost Swords pa je dolgočasna, razvlečena jara kača enoličnih bitk s sovražniki, ki so osnovni liki iz serije, preoblečeni v kičaste gvante. Kljub temu ne moreš ustvariti lastnega bojevnika, kot si ga lahko v vseh novejših Caliburjih, temveč si omejen le na tri znane borce – Mitsurugija, Siegfrieda in Sophitio.

Hildegardo, Ivy, Nightmara, Pyrrho in Taki odkleneš z izpolnitvijo ustreznih kvestov, če se ti ljubi priti do tja. Mislim, da se ti ne bo. Orožarsko bojevanje je sicer odlično, s Soul Caliburjevim sistemom ravnega in navpičnega zamaha, brce, prijema, odbojev (GI) ter premikanja v 3D-prostoru. Za nekaj časa lahko prikličeš celo pomagača. A pamet, ki je niso niti malo izpopolnili, je okorna in neživljenjska. Tipsko caliburjevski nasprotniki so v enem trenutku polbožje sposobni, v drugem pa ne znajo odreagirati niti začetniško. Zato so bitke polne nihanj iz ene skrajnosti v drugo, iz zaporednih sunkov v nezaščitence do kasiranja kompleksnih kombinacij, ker si odreagiral za kanec napačno. Tako zlahka izgubiš pri zadnjem v vrsti sovragov, poražen pa si lahko le enkrat. Bi rad nadaljeval? Kupi vstopnico ali izgubi vse, kar si pridobil do tedaj! Free 2 play v najslabši obliki.

Svoje doprinese še medli sistem elementarnih občutljivosti, kjer določena oprema bolj poškoduje drugo in je odpornejša na tretjo, recimo ogenj proti vodi. Bolj kot nova taktična plast je to izgovor, da iz skrinj, pridobljenih za uspehe, dobivaš kristale, s katerimi nadgrajuješ krepelca. Istočasno dobivaš obleke, da tvoja joškata borka ne poskakuje naokrog v gatah kot na začetku. Kar je minus.

Slejkoprej ti zmanjka 'sposobnostnih točk', virtualnih žetonov, s katerimi kupuješ pravico do udejstvovanja. Tedaj moraš počakati ali odšteti prave novce, tako kot za direktno pridobitev opreme. No, težko verjamem, da boš tako nestrpen. Če drugega ne, te bodo odvrnili nalagalni časi, saj več čakaš kot igraš, in odsotnost zgodbene popestritve, saj je štorija le tekstovna. Pa manko ringoutov, kar je na caliburjevih ozadjih, ki so polna nezaščitenih prepadov, videti totalno butasto. Ter opazno poslabšana grafika glede na Soul Calibur V.



Na pogled je Lost Sword tak Calibur kot mnogi drugi. A ko se ga orenk lotiš, odkriješ težave.



Res je, da je Lost Swords šele štartal, medtem ko sta imela Instinct in Tekken dosti časa za izpopolnitev. Najverjetneje ga bodo dodelovali in uravnoteževali, do konca leta so napovedani dodatni liki – Astaroth, Cassandra, Rock, Seong Mi-na. Toda v aktualni obliki je igra daleč preveč pokvečena, da bi ti jo priporočil. Kupi petico ali dvojko HD, Meči pa naj se izgubijo v pohabljeni brezplačnosti. The soul still burns ... but barely!

Namco ● playstation 3 in xbox 360 **ZANIČ**

SPARTACUS LEGENDS

Temelj Ubisoftove licenčnice je s škrlatom in spermo obrizgana televizijska serija, ki je skozi tri sezone spremljala rimskega gladiatorja Spartaka od tedaj, ko postane arenski bojevnik, do obdobja, ko je vodil punt proti Rimljanom. V špilu nisi on, temveč začetniški gladiatorček v mestu Capua, kjer se sužnji urijo in sodelujejo v obračunih za zabavo plemenitašev. V bajti imaš več mišičnjakov, ki se razlikujejo po orožjih in s tem po pristopu k uničevanju nasprotnikov. Slogov je osem, od meča in ščita prek dvojih bodal in pesti do macole. Nekateri poudarjajo obrambo, drugi hitrost, tretji doseg, vsemogočnega pa ni, tako kot ne kompleksnejših navez, na primer mreže s trizobom. Treba je misliti na svoje prednosti in pomanjkljivosti; s sulico držati sovražnika na distanci, s pestmi pa navaliti nanj kot na prsato Lucy Lawless, eno od zvezd nizike.

Čeprav je nabor udarcev majhen, kombinacije kratke in globina ne na ravni Caliburjeve, je bojevanje v Legends simpatično. Spomni me na davnega Barbariana, saj kristalizira bistvene postavke: stav, ravnotežje, razdaljo, otvoritve, prestrezanja, izmikanja. Dosti obračunov, zlasti z močnejšimi borci, je takih, da več taktiziraš in se giblješ kot udarjaš. Navsezadnje ne moreš blokirati v nedogled, saj ti hitro zmanjka kondicije. Kar pa ne pomeni, da je igra realistična ali da je moč rundo končati z enim smrtonosnim udarcem. Kljub špricajoči krvi in usmrtitvam, ki jih je moč izvesti, ko je nasprotnik omamljen in gledalci norijo, gre za klasično arkado brez poškodb, ki bi vplivale na tepež, in drugih naprednosti. Pač se gladiatorja onegavita, dokler eden ne telebne, pri čemer mu opcijsko odpade roka oziroma je zaklan v goltanec.



To je zvečine tekmec, saj umetni um ni ravno odličen. V mestu, razdeljenem na težavnostne predele, čaka kup nasprotnikov, ki jih vodi konzola, med njimi šefi z imeni iz serije, kot je sluzavi Ashur. Če ne greš na pretežek nivo, se ne boš nagaral. Zato gre bolj za počasen razvoj in zložno služenje sredstev, da kupiš boljšo opremo za svojega vojščaka, ki se ne razvija v statistikah, kot so sta moč in vzdržljivost. Namesto tega dobiva veščine, od večje naklonjenosti občinstva do boljših telesnih postavk. Le nekatere arene so namenjene večigralskim spletnim bojem (lokalnih na eni konzoli ni), kjer se postaviš v vrsto in čakaš, da te sistem spari z naključnim človekom na okvirno enaki stopnji. Žal obračune kazi zamik, mnogo opaznejši kot pri Instinctu in Tekkenu.

Ker je špil F2P, lahko napredek pospešiš s kupovanjem zlatnikov. Ti so najdragocenejše plačilno sredstvo in jih moraš imeti za vsa boljša orožja, pa tudi za malenkosti, kot je nov seznam gladiatorjev za trening. Dobivaš jih z igranjem, a pomalem. Navidezna sredstva gredo nadalje za oživljanje ubitih podložnikov, kar stane vedno več, usmrtitve, ki jih sčasoma zmanjka in jih je treba dokupiti, in stave na boje s prijatelji z internetnega seznama. Slednje je mogoče le za srebro, saj kani Ubisoft služiti z zlatniki, in dejansko Spartacus Legends za normalno udejstvovanje terja denarni vložek. Menim, da si prek nekaj evrov ne zasluži in da Tekken za manj nudi več. A ne dvomim, da bo marsikoga pritegnil zaradi tematike, orožij in drugačnosti.

Ubisoft ● PS3 in XB360 **V REDU**





Ne bodi presenečen, če ne boš mogel takoj sekati digitov in izdirati vranic. Fatalityje je treba sproti kupovati.

Towerfall Ascension



Večigralski način je kaotičen sam po sebi. Tukaj pa imajo možiclji še strelice, ki se nekaj sekund odbijajo od površin. Nemalokrat fašeš v rit lastno.

Ko še ni bilo neta, smo se z vrstniki po zaužitju svežega zraka smeli zlekniti ob televizor v dnevni sobi in priklopiti konzolo. Več kot nas je bilo, večje je bilo veselje. Z multitapom – vmesnikom za več kontrolnikov smo razširili nabor igralcev, nakar smo v četvero klali zlodeje v Gauntletu ali si tekmovalno prašili riti v arenah Bombermana. To so bili časi, ko je bilo smokijev, kokte, udarcev v ramo in predvsem smeha v izobilju.

Nisem edini, ki se mu kolca po njih, saj se tja vrača cela garnitura neodvisnih razvijalcev. Tako imamo poplavo indie špilov, ki ne povzemajo le staromodne podobe, temveč način igranja in pregovorno težavnost, ob čemer na rovaš spletnega vključijo zgolj lokalno večigralstvo. Taka sta odlična sabljaška naslova za PC, Nidhogg in Samurai Gunn. Že pred njima pa je manjšo norijo povzročil Towerfall. Njegov vpliv je bil omejen, ker je izšel za nerazširjeno in propadlo androidno mikrokonzolo ouya, kjer še vedno velja za najboljši špil. Rešen spon pogodbe pa je sedaj kot Towerfall Ascension prispel na PS4 in Steam.

90 *Nespretni Raveer v zrak izstreli puščico in se zadane v koleno.*
PS4 / PC / ouya Matt Makes Games



V časovnih izzivih moraš najhitreje onesposobiti vse slamnate lutke. Za zlato odličje moraš biti mutant, a obstaja še hujša nevedina meja za vesoljce.



Niti umetna inteligenica ti ne pusti počivati, tako se moraš nenehno gibati. Še posebej, če ostaneš brez puščic. Skakanje po glavah vžge, a ne vedno.

Stari, maš kako puščico?

Gre za tekmovalno lokostrelsko razpaljotko, kjer se v od strani gledanih arenah, prepredenih s ploskimi prehodi, pomerijo do štirje gibčni možiclji. Vsak zase ali v paru. Oboroženi so z loki in vsakogar nemudoma ugonobi sleherna količkaj smrtonosna nevarnost, od strela do padca v lavo. Strelice so omejene in vleči jih je treba iz trupel ter skrinj ali jih suniti nepazljivim soigralcem. V ravni črti je moč izstreliti rafal med premikanjem, dočim se je treba za merjenje ustaviti. Meriš lahko v digitalnih osem smeri ali, če si Japonec, v analognem prostem krogu. Akcijo dodobra začinijo skakanje po glavah, visenje s pregibov in izmikanje ter pehar nadgradenj v obliki eksplozivnih puščic, kril in ščitov.

Ker uporabljaš le križec ali gobico in tri gumbe, lahko za kontroler poprime vsakdo, skače in strelja. Zabava je instantna in luštna. Toda pod površjem je dosti globine. Če so nasprotniki količkaj prisebni, je treba biti nenehno na preži in pokrivati vse smeri, saj ti hitro kdo pade na glavo. Ali te puščica, izstreljena v levo, zadene z desne. Mojstri izdatno uporabljajo izmik, ki omogoči drsenje, višje skoke in kratkotrajno neranljivost, ki omogoča lovljenje puščice v letu. Tega ni moč početi v nedogled, saj si med izvajanjem nemočen proti skokom na glavo, podvig pa pred vnovično rabo terja ohladitev. A slednjo je moč z veščim vnosom ukazov preklicati in ga znova izvesti.

Svoje doprinese nič manj kot sedeminšestdeset pravil, ki jih odklepaš in nato uporabljaš. Med zabavnejšimi so eksplozivna trupla, sprememba v duha po smrti in vključitev temnih portalov, ki nenehno bljuvajo sovrage. Kombinacij je obilo, zato si lahko najljubše shraniš ob bok tistim, ki so pripravljene za turnirje.

Vedno sam

Če so igralci na količkaj enakem spretnostnem nivoju, je Towerfall žurerska spretnostna strategija, polna lova čez ploščadi, kjer se zavoljo dinamične okolice vloge hitro menjajo. Kljub vsemu je zmeda obvladljiva, ne glede na pravila ali lokacijo. Slednjih je sto dvajset in so praviloma bolj ali manj odprte – padec v prepad te postavi na vrh, pobegu v levo sledi prihod na desno. Mestoma so poti pregrajene in jih moraš z eksplozivnimi puščicami podreti. Nivoji so tematsko obarvani, tako da te v gozdu ogroža bodičevje, v ledeni jami drsi, dočim je moč v gradu na betice rušiti lestence in druge okrasne predmete.

A poskrbljeno je tudi za tiste z zaposlenimi prijatelji, kajti na voljo so časovni izzivi in kampanja. Te se je moč lotiti sam ali sodelovalno v dvoje, kjer morata udeleženca paziti, da ne preluknjata drug drugega. Sovragi segajo od plazečih spužv prek netopirjev in duhov do čudnih artefaktov ter oboroženih čarovnikov. Minišefi so vešči lokostrelci, ki rabijo enake trike kot igralec, glavar pa je en in se pojavi večkrat, a vedno z novim trikom, ki ga doda v repertoar v vsaki sveži fazi. Umetna pamet je solidna in postaja boljša, tako se znajo računalniški možički umikati, izvajati bolj zapletene napade in spreminjati pot padca. Škoda le, da spočetka za puščavništvo niso dosegljivi vsi nivoji, kajti povečini jih je treba odkleniti z igranjem večigralskega načina.

Prinesi prigrizke pa kontroler

Towerfall Ascension je odlična arkada, ki je kljub začetnemu pogostemu umiranju vse prej kot cenena. Sčasoma ugotoviš, da si za vsak crkot kriv sam, in če si dovzeten, lahko ugotoviš marsikaj, kar pride v kampanji prav v kasnejših stopnjah, skritih sobah in na najvišji težavnosti. Še bolj pa v brutalno zabavnem multiplayerju. Ta je samo lokalen, a namenoma, da se vrnejo časi Bombermana. Vstopnica vanje je pri 14 evrih in taki kakovosti poceni, za avtentično izkušnjo pa dodaš jedačo, pijačo ter plešaste frende. Neprecenljiv večer zagotovljen.


STF je arkada s previjanjem časa, kjer minula dejanja ostanejo. Tako lahko z enim likom postrelim bombe, z drugim pa šicam cepelin.



Skakalne spretnosti so neobhodne. Celo dosti njih, kajti inercije je ravno prav, da hitro omahneš z robov v prepade.

Super Time Force

Leto 198X, Zemlja. Vse je šlo k vragu in na Superčasovnem odredu junakov je, da spravi stvari v red ter prepreči nastanek katastrof. Na primer zanikrnih licenčnih iger in boy bandov, za nameček pa še invazije vesoljcev. Posledice? Jezen Bog in po pomoti zmenek z lastno materjo. Kdaj začnejo? Danes. Jutri. Včeraj. Ni važno, saj znajo potovati skozi čas!
Lep čas se že nisem ob kaki igri tako nasmejal kot ob digitalno razpečevani neodvisnici Super Time Force. Preveva jo zafrkancija, ki marsikaj dolguje starim LucasArtsovim pustolovščinam, ko smo opozarjali na triglave opice. Enook znanstvenik sreča svoj vojaški jaz, ki ima prevezi čez obe oči, roboti napadejo titana Atlasa, ki mu je ime Rick in ga je treba nafutrati z velesendvičem, medtem ko je glavni zlobec tako nespreten, da "mu ne bi uspelo voditi niti trume lemingov." Med liki, s katerimi upravljaš, pa so John Rambois, Jef Leppard in Dolphin Leppard. Umrl.

Dajmo znova, tokrat skupaj

Super Time Force je v temelju retro klasična, striktno enoigralska, od strani gledana platformska rešetalka v slogu Probotectorja. Toda čeprav šibaš na desno, skačeš in streljaš, zgolj s tem ne prideš daleč. Arkadni akciji je namreč pridodana merica strategije.
S pritiskom na gumb ustaviš čas in ga po mili volji zavrtiš nazaj, tja do začetka nivoja. Pri tem se zgodi nekaj nenavadnega: kar si počel prej, se udejanji še enkrat in se prekrije z novimi dejanji. Recimo, da si v sovražnika poslal naboj, nakar so te ubili. Previješ čas, ga spet zaženeš in na taistem mestu capina ustreliš še enkrat. Tokrat bo kasiral dva metka! To lahko ponavljaš, dokler imaš še kaj 'vrnitvenih žetonov'. Paziti moraš tudi, da ti ne zmanjka krovnega časa, ki ga je le za minuto.
Prijem ne bi bil tako efektiven, če ne bi imel ti kot igralec na zalogi več vojščakov, vsakega z dvema spretnostima. Šibkejšo sprožiš s kratkim pritiskom na gumb za strel, močnejšo s tiščanjem. John Rambois bljuva posamične krogle in trosi vročo plazmo v tri smeri, Jef Leppard ima odbijajočo se kroglo in v ravni črti letečo bazukaško granato, dočim Shieldy Blockerson (smeh) odbija izstrelke in tvori plazemski ščit. Veščine kombiniraš in se tako prebijaš naprej.

Točkice užitka

Samosvoji prijem je sprva izjemno zanimiv. Sploh zaradi razgibanosti šestih osrednjih stopenj s po štirimi podnivoji, čemur se pridruži tridelni finalni komplet. V časovnih obdobjih, kot so prazgodovina, srednji vek in današnjik, se prebijaš skozi gradove in mimo dinozavrov, skačeš po avtomobilih v luftu, se dričaš skozi vodne tobogane, bežiš pred dvigajočimi se plameni in letaš po nebesih, kjer nate ščijejo angeli.
Nekatere stopnje so premočrtne, druge so bolj razvejane in nudijo skrite kotičke, kjer odkriješ dodatne like. Tu vnovič pride prav časovno afnanje, saj greš recimo z enim likom na en konec, nakar prevrtiš uro in se odpraviš na drugega. Na enem mestu to botruje lahkotni uganki. Vsak komplet stopenj se konča s šefovskim bojem, kjer hobotnica, t-rex in gundamski kovinko nudijo težko zgrešljive tarče. Za nameček so skupki nivojev razporejeni nelinearno, tako da če se nekje zatakneš, lahko greš drugam in se kasneje vrneš. Tako ali drugače z rezultatom tekmuješ na spletnih lestvicah.

Na vsak način te stežka ne očarata pikslasta podoba in čiptjunasto muziciranje. Zunanjost spomni na Canabalt v barvah in je polna kvadratkastih sličic, ki jih razganja od osebnosti. Komodorjevsko odpiskane poskočnice pa bodo sedle v srce vsakemu navdušencu nad igralskim triasom.

Dve okoli vekarice

Če si bil pazljiv, si zasledil, da sem glede zanimivosti previjanja ure zapisal 'sprva'. In res proti koncu finta nekoliko razvodeni, ker preveč uporabljaš enake prijeme. Domala vsi večji spopadi bazirajo na tem, da z večkratnim vračanjem časa zbereš zadosti izstrelkov na ključnih mestih. Temu ustrezno so nekateri soldati bistveno bolj uporabni od drugih. Ker je vsebine za kake tri ure, se ti zdi, da si zvečine počel isto in da je bilo igre konec ravno, ko bi potrebovala veličasten iztek.
Kazi jo še par drugih minusov. Zahteva po natančnosti je velika, nadzor pa ravno toliko ohlapen, da podležeš ob miniaturnih nepazljivostih. To je zlasti tečno na težavnosti 'super hardcore', ki se odklene po prvem končanju in kjer umrli liki v okviru stopnje načeloma ostanejo mrtvi. Diagonalno streljanje in letenje + nažiganje sta čisto preveč naporna. Najhujša pa je gneča, ki nastane, ko si čas že večkrat vrnil in barabina obstreljuješ z več liki hkrati. Čeprav so minule kopije delno prozorne, gre preglednost rada v franže.
Super Time Force je tako sicer intriganten, izviren, smešen in vznemirljiv špil, ki pa zna biti živčen, neroden in nepravično zahteven. Ljubitelji hardcore arkadnih nažigačin bodo ovire znali preskočiti brez večjih ran in se jim 15 evrov na Xbox Live Arcade ne bo zdelo preveč. Ostali pa naj se držijo proč, sicer jim bo nasmeh ob drugače simpatičnih vicih hitro postal grenak.

75 — *Časoplovni Sneti je igral včeraj in danes. Jutri bržda ne bo več.*
xbox one / xbox 360 — Capybara



Prazgodovinski nivoji so posejani s kar nevarno dinozavrsko nesnago. A za vse si sam, saj igra ne pozna večigralstva.


Pod sovražnimi streli je podlegel še eden od mojih možičkov in po zlu je šel nov 'žeton'. Trideset se jih sliši veliko, a verjemi, da ni.



Mario Kart 8

Skrhan pipec in tristo kač! Krščenduš, jebela cesta, pa lonec primaruhe zraven! Sakrabolt, uhure frdamane! Holtnahamol, drek in fuk, prmejdeset! Da bi vas kuga in strela v mehko, šalobardi! Kar bo ona sfalila, bom pa jaz frtamuznu! Takele žlahtno slovenske kletvice so se oni dan usipale iz mojega lakturskega mozga, ko sem v Mario Kartu 8 odvozil tragično dirko in me je konkurenca poonegavila kot hotno samico. Pa je bilo to dovolj, da bi za vekomaj odložil gamepad wiija U? Še zdaleč ne. Takoj po počitku sem bil spet pred ekranom in se drenjal med simpatično Nintendovo bando, kot bi se nič ne zgodilo. Kriv sem bil jaz, ker sem slab. Špila ne gre dolžiti. Je predober.

Z očanci na balanci

Recept je natanko tak kot doslej. Z znalsko, drzno in vsaj malo pocarsko vožnjo gokarta ali motocikla prehiteti ostale risankaste like iz štalce japonskega velezaložnika. Med njimi so običajni osumljenci Mario, Luigi, Toad, Donkey Kong in Bowser, pa tudi manj razvpiti, kot sta modročupni Ludwig in tvoj mii.
Tradicija veli, da izbira lika nekoliko vpliva na vozne lastnosti, saj so korpulentnejši čudaki hitrejši, a okornejši, manjši pa počasnejši in boljši v ovinkih. K temu takisto pripomore sestavljanje šajtrge iz treh delov, kar je uvedla sedmica. Glede na to, katero karoserijo, kolesa in letalno napravo si dal podse, boš morebiti hitrejši, vendar se boš slabše držal ceste. Izboljšanje ene lastnosti bolj kot v MK7 poslabša drugo ali druge, tako da je dinamika že pred dirko na višku. Sploh ko v zameno za sproti nabirane kovance odkleneš številne sestavne dele, medtem ko ti zmage prinesejo dodatne like, dokler jih ni trideset.
Udinjanja izročilu s tem ni konec. Pogled od zadaj, klasični trije krogi, prav toliko hitrostnih razredov (50, 100 in 150 kubičnih centimetrov), pobiranje naključnih dobrot, drsenje skozi ovinke ter včasih celo po ravnini ... Vse to so gradniki Mario Karta, brez katerih bi se praskali po glavi kot ob Diablu brez peklenščkov. Zato nepoučenemu ne gre zameriti, če po hitrem pogledu na špil meni, da ni nič novega. A kleč je, kakor pri vseh serijah z uveljavljenimi prijemi in publiko, v podrobnostih. Glede nanje se je to arkadno dirkanje z gokarti spremenilo. Napredovalo je.

F-Zero živi

Kakor se je poskakovalni Mario pred leti z Galaxy na wiiju odpravil v vesolje, v to smer kovinske konje zdaj požene še Kart. Vozilca opremi z vsemirsko futuristično protigravitacijsko tehnologijo, ki jim omogoča, da na določenih delih prog samodejno uvlečejo kolesa. Ta nadomestijo energijski koluti, ki jih držijo tik nad površino.
Sprememba se sliši majhna, a je bistvena. Predstavljaj si, da bi Need for Speed cepili z Wipeoutom in bi lahko avti peljali po stezah, ki se pnejo v nebo. Natanko to se zgodi v Mario Kartu 8, ki s tem sreča F-Zero, drugo proslavljeno, zadnja leta zapostavljeno Nintendovo dirkaško serijo. Ob tem takisto prisotni novosti iz sedmice, samodejno letenje med dvema točkama in vožnja pod vodo, zbledita. V izogib bruhanju pred televizorjem se ne opazuješ, kako si postavljen na glavo. Zato pa vidiš, kako se steze vijejo k oblakom, se vratolomno spuščajo in spet diagonalno rastejo. Prav tako lahko na določenih odsekih zapeljes prečno po zidovih, kjer levo postane dol in desno gor. Antigrav ima še eno posledico, izmenjevanje turba med karti, ki se zaletavajo. S tem se zmeda in zabavnost nadalje povečata.
Učinkovitost teh prijemov uvidiš takoj, ko naložiš kako tipsko sorodno igro. Kako dolgočasna je brez teh vratolomnosti po zgledu vlakcev smrti in delov, kjer bi videl, kako se ti dirkači, ki so šli po alternativni poti, podijo nad glavo. Mario Kart 8 je podoben vožnjam Michaela Schumacherja, godbi vrhunskega pianista, brcanju žoge Lea Messija. Tako na izi je videti vse, naravno, brez težav. A za to, da se lahko kot igralec brez motenj in zoprnij posvetiš dirkanju na robu zmogljivosti, je bilo treba ničkoliko oblikovalskega garanja. Vsa čast Nintendovim dizajnerjem, ki so poleg Blizzardovih najboljši v tem poslu.

Mushroom Kingdom drift

Hvala jim gre nadalje zaradi dvaintridesetih fantastičnih prog, ki so naposled na razpolago še v zrcalni varianti. So mešanica šestnajstih novih in prav toliko starih. Prav vse sveže z izpiljenimi zaporedji zavojev in ravnic sodijo v sam žanrski višek, naj govorim o izredni zasneženi Mount Wario, ki ni krožna in na kateri se po bondovskem skoku iz letala vsevdilj spuščaš po







Levo je prizor iz normalnega dela dirke, ko so kolesa življenjska. Desno pa ima gokart namesto njih že energijske kolute, ki ga držijo nad tlemi. Ker je žoknil tekmeca, sta oba deležna pospeška.



V spletni čakalnici glasuješ za progo, nakar jo igra naključno izbere izmed predlogov. Vsi so strašansko vljudni!



Zdaj zmerom vidiš, ali ima tekmec v bisagi powerup in kateri je. Bodisi krožijo okrog njega, bodisi ga drži v roki. Če nima ničesar, je siromak, ki bo dobroto vzel iz naslednjega kristala.

pobočju, čez ledenik skozi gozd do kucljastega izteka, sublimnih formulastičnih pistah ali izvrstni novi Rainbow Road v vesolju brez robnikov, ki je ena sama uživancija. Ni treba analizirati, zgolj občutiti. Stare proge pa niso le malo preurejene kot v Mario Kartu 7, temveč je levji delež orenk predelanih in spremenjenih, najmanj na rovaš naravno dodanih protigravitacijskih delov.

Pogosti so pospeševalni koli na antigrav delih, številna razpotja in zvite bližnjice, ki vedno zahtevajo spretnost in tveganje. Najbolj pa navdušijo naključni elementi. Edinstvena lastnost arkadnih dirkačin je, da vsebujejo nepredvidljivosti, najraje promet. A Mario Kart 8 gre korak dlje. Ponekod skozi zrak švigajo orjaška nihala in se obračajo ognjena kolesa, drugod tla cvrejo laserji in tolčejo macole, iz loncev zdaj levo, zdaj desno grizejo orjaške mesojede rože, skozi tla pa rijejo krti, ki na površju puščajo dvignjeno zemljo. Ta je lahko ovira ali rabi kot skakalnica, s katere se s pravočasnim stiskom gumba za skok / drift odrineš in tako pridobiš pospešek. Je majhen, a sčasoma se naberejo. Skakati je moč tudi, ko ob tla udarjajo velikanske note, da vse vzvalovi, in s statičnih ramp. Tako si kar najdlje v nitrohitrosti, kar pripomore k boljšemu izidu in adrenalinu.

Ključni izločevalec slednjega je bočno drsenje, ki ga je davno uvedel Mario Kart za nintendo 64. Glede na MK Wii je subtilno spremenjeno, saj je doseganje kratkega modrega in daljšega rdečega pospeška odvisna od tega, kako dolgo si tiščal gumb, ostrine zavoja in lastnosti vozila. Slično MK7, a ne enako. Nekateri teže vodljivi motocikli so namenjeni prav ostremu polaganju ovinkov, medtem ko džipovski gokarti z večjimi kolesi stavijo na običajno hitrost in večjo stabilnost. Ni več razvpitega snakinga iz Mario Karta za DS, napredne (in delno goljufive) tehnike drifta, ki je omogočala modrasu podobno turbaško vijuganje po ravnicah. Skupnost je že odkrila delno alternativo, fire hop – skakanje med turbom, a ta ni enako škodljiv za moralo začetnikov in tistih z manj spretnimi prsti. Če se priučijo drsenja, imajo na splošno šanse za v redu rezultat.

Košarica kubičnih gob

Vsekakor je Mario Kart 8 enako zanimiv za staro in mlado, za zelence in mojstre. Eni si izberejo najpočasnejšo, 50 cc klaso, kjer je umetna pamet odpustljiva. Tu se bodo našli otroci, ki lahko uporabijo tudi gibalni nadzor

JERBAS BONUSOV

V Mario Kartu 8 ima vlogo tudi sreča. Manj kot v MK Wii, a vseeno. Tu je zbranih osmero njenih opotečih korakov, da boš vedel, kaj se ti lahko pripeti – ali kaj lahko ti pripetiš ostalim, hi hi hi. Simpatični novi powerupi so bumerang, ki se vrača k tebi, superhupa, ki odda koncentričen krog, in 'piraja-roža', ki nate montira tegel z okoli šavsajočo mesojedko. A tile tradicionalni so bolj bistveni.



Od velike rdeče gobice v Mario Kartih že leta dobiš turbopospešek. V MK8 je zelo važno, kje ga uporabiš, saj dosti manjših bližnjic temelji na tem, da se s takim brzenjem brez upočasnitev prebiješ čez hrapavo zunanjost proge. Prav raba mušnic zna na koncu pomeniti razliko med zmago in porazom. Če imaš še več sreče, dobiš tri male gobice, ki dajo prav toliko pospeškov. Zlata pa začasno omogoči neomejeno turbakanje.



Ko iz zadnjih zvočnikov zaslišiš muziko in ugledaš ikono zvezdice, se umakni na stran in upaj, da njen začasni lastnik ni žleht. Ker ti si namreč vedno. V prelivajoče se barve odeti voznik je neranljiv – strela mu tedaj ne more nič, kar da v pravem trenutku veliko prednost – in prevrne vse konkurenčne šoferje, na katere naleti. Prav tako šiba čez pesek in zelenice. Ni pa v tej obliki turbaški in ugonobijo ga padci v prepade. Tako da ne misli, da boš ozvezden samodejno prvi.



Rumeni sadež je v MK8 močen, kot že dolgo ni bil. Zaradi večjega poudarka na dirkanju in držanju idealne linije lahko ta sicer običajni powerup docela uniči zasledovalce, ki se ti hočejo približati z drzno vožnjo. Zvito nastavljen olupek v slepem ovinku na idealni liniji ali tik pred skakalnico pri žrtvi mimogrede povzroči kolerični izpad in ti zagotovi trofejo. Najbolje je, če si deležen treh, a tudi ena ni od muh. Banano lahko tudi vlečeš za sabo, da te ščiti pred udarci v rit. To takisto storiš z določenimi drugimi bonusi, zlasti z oklepi, ali jih namesto predse zadegaš vzvratno.



Poredni želvji oklepi so največji izravnalni dejavnik v Mario Kartih. Najniže na njihovi vrednostni lestvici so zeleni, ki jih nič ne vodi in jih izstreliš naravnost. Je pa moč z njimi, ker se odbijajo od zidov, pošteno škoditi tekmecem – ali sebi. Sledi rdeči oklep, ki samodejno pikira v spredaj vozečega. Najmočnejši je modri, ki zleti do vodilnega, na poti sklati druge dirkače in detonira. Če nimaš troblje, si pečen! Plavcev je v MK8 srečoma manj kot prej, aleluja.



Raketa je privilegij tistih, ki vozijo zadaj, saj je boljši ne ugledajo. Povzroči, da se šofer in vozilce za kakih deset sekund prelevita v črno, srepečo raketo, ki z veliko hitrostjo avtomatično piči tik nad tlemi. Koristnosti dotične dobrote ni treba dvakrat izpostavljati. Po drugi strani pa je treba v osmici najbolj doslej premisliti, kdaj jo izrabiti. Raketa namreč po stezah ubira staromodno linijo in dejansko je moč biti s spretnim izkoriščanjem bližnjic urnejši od nje.



Udar strele z neba je še en bonus, ki iz uporabljalca privabi demonsko režanje, iz ostalih pa bosansko-srbsko pridušanje. (Ni vsak laktur!) Ne le, da vse druge dirkače, ki niso zaščiteni z neranljivostjo, otrese priboljškov, ki jih nosijo s sabo. Za nameček jih pomanjša, da so nekaj časa bedno drobni in počasni, ter jih na mestu ustavi, kar je najbolj predrzno, ko letijo. Sledi padec v prepad in vrnitev na začetek skoka. Glej, ne razbijaj gamepada. Ni kriv.







Če so prve steze dokaj lahke, zaključne terjajo bistveno več spretnosti. Kot vidiš na levi, Rainbow Road nima ograj in ni baš široka. Po odvoženem se zlekneš in si ogledaš akcijski posnetek (desno).



Med dirkanjem nisi obrnjen na glavo, saj se slika vrti skupaj s tabo. Kako vratolomno si vozil, dodobra izkusiš šele v replayih v okviru MKTVja. Škoda, da ni streaminga!


Na razdeljenem ekranu za dva upočasnitev ni. Vsak ima nadzorno metodo po želji, pri čemer je najbolj udoben Ujev pro controller.



in gamepad ali wiijev kontroler sučejo v zraku kakor volan. Nekoliko naprednejši bodo čislali vmesnih 100 cc, kjer nekateri tekmeci že znajo zadriftati in ubrati bližnjico. 150 cc pa je za spretneže, ki se hitro učijo, in stare mačke, ki so zaobvladali prejšnje dele serije. Tu je wii U spodoben nasprotnik, ki zna hraniti powerupe za zmikljive odseke in ubirati krajšnjice. Za zlate pokale v vseh osmih prvenstvih s po štirimi dirkami v vsaki se je treba potruditi – in, da, imeti nekaj sreče.

Mario Karti so pač špili, kjer je kakovostna vožnja sila prepletena z naključno dodeljenimi bonusi. V rednih presledkih so na progah znova nameščeni kristali z vprašajem in ko zapelješ čeznje, se v slogu enorokega jacka začne ples sličic. Ko se ustavi, dobiš powerup. Nekateri te pohitrijo, drugi zavdajo enemu nasprotniku, tretji vsem. Bolj kot zaostajaš, več možnosti je, da boš dobil nekaj močnejšega, pri čemer so nekatere silnejše dobrote za spredaj vozeče v celoti onemogočene. Če si srečko, istočasno dobiš osem priboljškov iliti crazy 8, varianto lucky 7 iz MK7. Dobrote zakrožijo okrog tebe in čakajo, da jih boš izvolil uporabiti.

No, v osmici je spretno volaniziranje s preciznim driftanjem bistveno in reset gumbov v slogu modrih oklepov (glej okvir) je zadosti malo, da nisi živčen. Mario Kart Wii je bil v tem pogledu veliko bolj pasji. Kljub temu pa šoferstvo ne pomeni vsega, kajti lahko si še tak maher, pa te bo nekdo s tremi pospeški neubranljivo počil dol na ciljni ravnici. A po drugi strani je bil nemara brihten in je te pospeške prihranil. Toda kaj bi se zgodilo, če bi ga treščila strela in bi bil ob vse? Ali če bi gobice, ki krožijo okrog njega, v drvenju mimo kradljivsko izkoristil nekdo drug?

Sliši se kaotično, in tudi je. Vendar je zmeda urejena, kakor se čudno sliši. Sčasoma se izkristalizirajo zakonitosti, ki po eni strani nagrajujejo tiste, ki dobro vozijo in so pametni pri rabi priboljškov. Po drugi pa puščajo zadosti nepredvidljivosti, da je vznemirljiva in nepredvidljiva malodane vsaka dirka.

Od junaka do bedaka

To je tisto, zaradi česar je Mario Kart tako privlačen, da ga vsako generacijo kupi kaka polovica lastnikov aktualne Nintendove konzole in da se umešča v ospredje arkadnih dirkalnic. Tako edinstvenega in odlično udejanjenega spoja načrtovanja, veščine ter ostudnega poca ni nikjer drugod. To je špil, v katerem si dva kroga in pol od treh na repu, nakar naključno pobereš raketo, tri pospeške in modri oklep ter KOT ŠEF postaviš vrstni red na glavo. In hkrati tak, kjer z jeklenočeljustno nepopustljivostjo ter nadrkano veščino odbiješ vse napade konkurentov in čez ciljno črto zasluženo zapelješ prvi. Čeprav je občasno tako nepošten, da ga moraš v obrambo lastne prištevnosti po ribniško prekleti, se ravno zato vedno znova vračaš. Da bi postal dober, zmanjšal naključja na minimum, spilil z rekorda tistih zadnjih par stotink.

Škoda za nekatere minuse. Žal mi je denimo, da so odstranili zabavni arenski modus battle, kjer si se preganjal po omejenih prostorih in drug drugemu pokal balone. To zdaj počneš na stezah, kar ni enakovreden nadomestek. Na račun svežine ne bi škodila nekoliko prevetrena struktura, čeprav obstoječa deluje, dočim bi izvedenci potrebovali kako težavnost več, saj najvišja 150 cc proti zelo dobrim kmalu klecne. Na spletu pa bi morale biti rangirane tekme urejene v lige glede na spretnost. Zdaj si z zmagami sicer višaš številčno oceno, a te venomer tlačijo v isti koš tako z maherji kot zgubami.

Hočemo Nintendo povsod!

To pa je – če ne zahtevaš čisto sveže izkušnje, saj je osmica evolucija, ne revolucija – vse. In ko na tehtnico postavim številne pluse, se ta krepko prevesi igri v prid. Poleg naštetih so to prekrasno farbovita grafika, ki teče pri 60 sličicah v sekundi in navduši s številnimi podrobnostmi, od okolice do likov in vozil … fantastična inštrumentalna glasba z nalezljivimi orkestralnimi melodijami … posnetki, kjer se z neverjetnim posluhom sami zberejo najbolj vznemirljivi trenutki dirke in je moč filmček poslati na YouTube … kup nastavitev, kot so tekme brez powerupov in v načinu frantic, ki poveča verjetnost, da dobiš močne bonuse … in alternativni modusi, kot so javni in zasebni turnirji ter dirke na čas z duhci.

Pa, znova izpostavljeno, odlični multiplayer, ki nesluteno podaljša življenjsko dobo igre in je mogoč tako po netu proti do enajstim nasprotnikom kot na eni konzoli proti do trem, kar je kot nalašč za družinske obračune. Res je, da pri razdeljenem zaslonu za štiri začne padati gladkost. A če je družba prava in količkaj izmojstrovana, je ta igra tako neverjetno zabavna in hkrati globoka, da ure minevajo kot minute. Čeprav sediš sam ali s kolegom v kajuti in v eno oziroma dvoje meriš moči s kupi Japoncev. Domala brez laga!

Škoda le, da Mario Kart 8 teče na wiiju U, ki je v Sloveniji zaradi izdelovalčeve pasivnosti slabo razširjen, in ga bo posledično izkusilo malo državljanov. Skrhan pipec, tristo kač, krščenduš, jebela cesta …



90 — ***Sneti** pogoltne norih osem. Odslej se v nebo vzpenja vsaka mestna ulica.*
wii U — Nintendo





Pospeški, ki jih dobiš, če nekaj sekund voziš tik za konkurentom, so izdatnejši in ti lahko prinesejo veliko prednost. Ali pa ravno zaradi tega pridobitka zletiš v prepad in se do konca dirke ne pobereš.

RDEČI OKLEP ZA RIT JO



Odkar je bil star devetnajst let, Sneti grdo dela s prijateljčki. Meče jim smrdljive želvje oklepe in jih rine s prog, če le dobi priložnost. Taka je pač nujnost preživetja v nizu Nintendovih dirkačin Mario Kart, ki je z ravnokar izdano osmico dosegel častitljivo starost.

Niso vse Mariove igre poskakovalne. Neapeljski vodoinštalater s fetišem na gobice se je odpravil v dosti drugih žanrov, pri čemer je bil najuspešnejši, ko je leta 1992 sedel v dirkalniček. Risankasto pisani Super Mario Kart, tretja najbolje prodajana igra za SNES, je bila po eni strani bistveno drugačna od sodobnejših delov serije. V svoji psevdo-3D podobi je bolj poudarjala čisto dirkanje, kajti tedaj še ni bilo drsenja – drifta in tehnik, ki iz njega izvirajo. Proge so bile kratke ter polne ostrih ovinkov in za rekorden izid si moral biti podkovan v vozni mehaniki, kjer si v zavojih ob pretiranem pogumu brž letel na travo. Steze je bilo treba drgniti kot v resnih dirkačinah, najbolje v time trialih, kjer se nisi ubadal z nasprotniki.


V Super Mario Kartu za SNES (1992) je zgornjo polovico zaslona zasedel poligon, spodnjo pa zemljevid. Ta je postala izkoriščena šele v dvoigralstvu.

A na poljih z vprašaji si vseeno pobiral bonuse, kot sta bila pospešek ter neranljivost, in na nižjem mestu kot si bil, več možnosti je bilo, da boš iz vrtečega se kolesca dobil kaj zares uporabnega. Čeprav ima sveži Mario Kart 8 v primerjavi z dvaindvajset let starim prvencem neprimerno daljše piste in več elementov, od drifta in različnih vozil do letenja ter radodarnejšega nabora dobrot, je obdržal taisto dvojnost, ki jo je udejanjil šef projekta, Mariov oče Shigeru Miyamoto. Za prvo mesto si moral biti spreten voznik, ki je znal zbiti verjetnost težav na minimum. Vendar hkrati tak, ki je razumel, da je sreča opoteča in da veščina ni edino, kar v Mario Kartih šteje. Lahko si bil še tak car, pa si v neugodnem trenutku fasal v rit samodejno merjen rdeči želvji oklep, prisoten še danes, in stopničke so splavale po vodi. Če je kdaj kak špil simuliral življenje v vsej njegovi kruti gloriji, je to Super Mario Kart. Sploh ko si se podal v večigralstvo za dva v normalnem dirkanju in bojevalnem načinu, kjer si skušal prvi razpočiti tri balone. Po tistem ni bil več enak noben rojstni dan.



Liki imajo v Kartih tradicionalno majhen, a pri mojstrih nezanemarljiv vpliv na dirkanje. Večji in težji so praviloma hitrejši, manjši pa okretnejši.

ASFALTNE KAČE

Tja do Mario Karta za DS, ki je prišel leta 2005 in ga imam še sedaj v originalni obliki (modul mi lahko iz premrlih, mrtvih prstov izpuli le prometna policija), je bil Super Mario Kart nepresežen. O, saj je franšiza dobila nove dele, od Mario Karta 64 za nintendo 64, ki je pomemben zato, ker je uvedel danes izredno pomembni drift, prek Double Dasha za gamecube, kjer sta v enem gokartu sedela dva lika in je eden vozil ter drugi uporabljal predmete, do Super Circuita za GBA. A občutek steznega & nadzornega mojstrstva, ki preveva Super Mario Kart, se ni ponovil. Stari in novi razvojniki, med njimi Intelligent Systems, ki jih poznamo po Advance Wars, so skušali predrugačiti prvotni sistem, ki pa ga je mojster Miyamoto z družabniki zadel do potankosti.


Dosti velikih ljubiteljev serije ne ve, da se je MK podal na avtomate. Nastali so trije primerki Mario Kart GP (1, 2, DX), ki so jih razvil z Namcom.

Mario Kart DS je starosto naposled poslal na oddih v bokse. Proge so se kljub večji dolžini kot v izvirniku osredotočale na šoferstvo, kakor je v nasprotju z bolj v družabnost usmerjenima deloma za N64 in GC nakazal Super Circuit. Že tam je bilo moč driftanje sprožiti z držanjem gumba, v MKDS pa si to dopolnil z drkanjem smeri levo in desno. To je imelo za posledico znalsko driftanje s kačjo tehniko oziroma snaking. Veriženje malih turbopospeškov, do katerih prideš z drsenjem, in se je najbolj uveljavilo v pionirskih internetnih tekmah. Svinjarije, ki si jih dotlej uporabljal le proti familiji in kolegom v dnevni sobi, si odtihmal demonstriral nasprotnikom z vsega sveta. Ki so te brž naučili, da vaški prijemi v Tokiu ne štejejo dosti.


Wiijevemu kartu so nekateri zamerili terjanje mahanja s kontrolerjem, če si hotel pri skokih udejanjiti trik in s tem sprožiti majhen turbo. Mene ni motilo in imam wiijev MK pretežno v čislih.

Nalinijsko udejstvovanje je bilo stalnica tudi v Mario Kartu Wii in Mario Kartu 7 za 3DS. Oba sta 'goljufivo' kačevstvo otežkočila s podaljšanjem časa, nujnega za pridobitev turba, in prispevala lastne ideje. Sedmica vertikalnost s potapljanjem in letenjem ter tvorjenje vozilc iz sestavnih delov, inačica za wii pa z rdečim turbom, analognim držanjem linije in motocikli. Kljub temu se je nekaj magije in tehnike izgubilo, tako da smo številni težko pričakovali Mario Kart 8. Kakšen je, si izvedel pred tem člankom.

BENCINSKO KADILO

Če bi bila Slovenija bolj nintendovska dežela, bi bilo več izostankov iz šol ter služb, ko bi ljudje skušali postavljati časovne rekorde v Mario Kartih. Teh nalezljivih in kljub preprostemu videzu izpiljenih arkadnih dirkačinah. Ker ni, se z njimi ubada posvečen krog, ki nestrpno čaka vsak nov del, kjer Nintendo zmerom znova čisla tradicijo, a jo istočasno razbija. Naj jim / nam bo ta črkovni oltarček v zadoščenje.

Watch Dogs



79

Snetija ne skrbi, da bi mu skozi nokio sheka-li spletno banko. Opisovalci nismo petični.

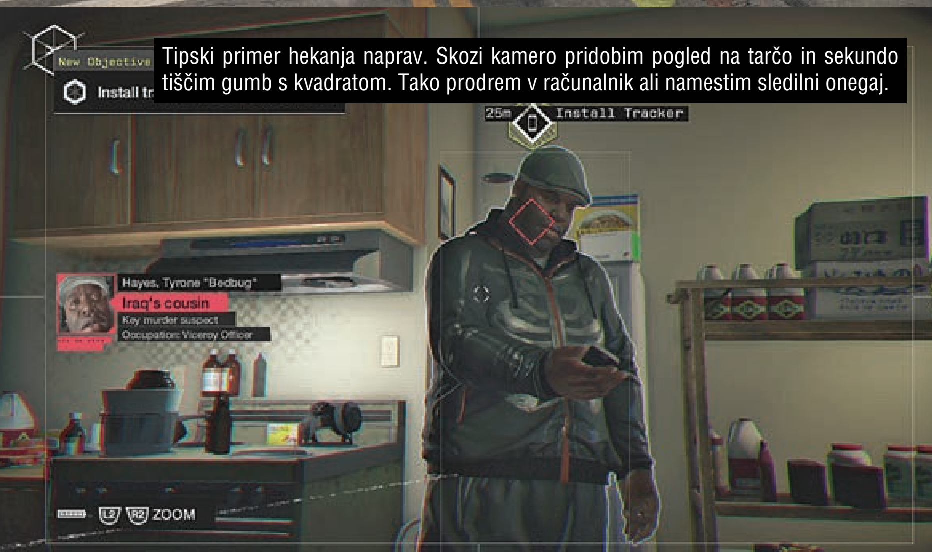
PS4 / XBO / PC / PS3 / X360 — Ubisoft

Včasih so sumljivci v plaščih na mestnih ulicah gledali dol zato, da so skrili obraz in jih niso prepoznali. Zdaj to počno zato, ker strmijo v ekran pametnega telefona in mimoidočim hekajo bančne račune. Ob tem izvejo še, kaj so ti ljudje jedli za zajtrk in ali imajo čudna spolna nagnjenja.

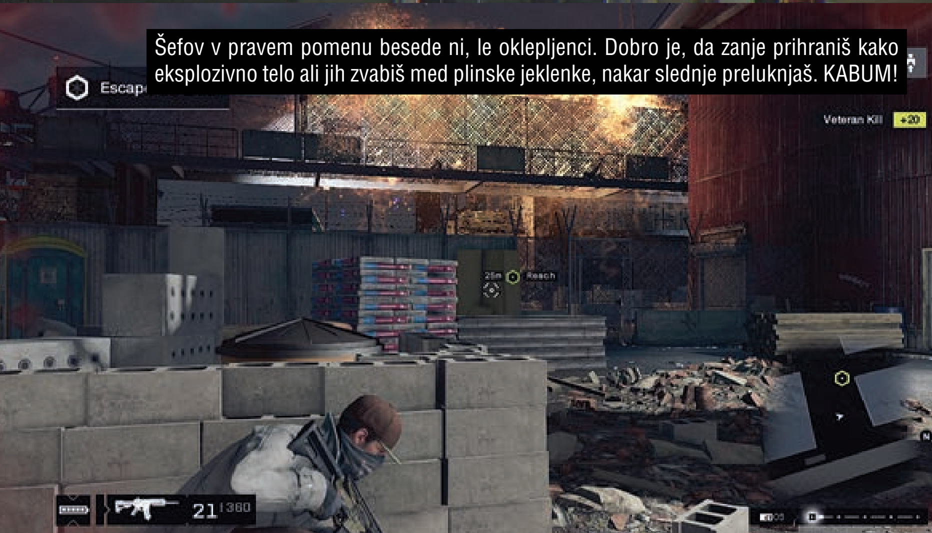
Tak je Aiden Pearce, znalski heker, ki biva v Chicagu bližnje prihodnosti. Metropola je kot nalašč za njegove spretnosti, saj so čipi praktično v vsem, od avtomobilov in semaforjev do bančnih avtomatov ter kretnic za toplovodne cevi. Elektroniko povezuje enoten, monopolen operacijski sistem ctOS, izdelan v javno-zasebnem partnerstvu, kot se glasi županski evfemizem za 'veliko smo preložili v lastne žepe in nekaj imamo za bregom'. Kaj, Aiden odkriva do kraja te spodobne, čeprav (še) ne vrhunske igre po predlogi Grand Theft Auta.



Pot do izbranega cilja kažejo široke puščice na tleh. V tem primeru označujejo pot, po kateri vozi konvoj nepridipravov. Ker se mi je zahotelo strelsko-vozne akcije, jih grem prestrezat.



Tipski primer hekanja naprav. Skozi kamero pridobim pogled na tarčo in sekundo tiščim gumb s kvadratom. Tako prodrem v računalnik ali namestim sledilni onegaj.



Šefov v pravem pomenu besede ni, le oklepljenci. Dobro je, da zanje prihraniš kako eksplozivno telo ali jih zvabiš med plinske jeklenke, nakar slednje preluknjaš. KABUM!

Satira, k nogi

Kaj to pomeni, bržda veš: odprt svet, po katerem se giblješ brez večjih omejitev, opravljaš glavne ter stranske naloge in si po želji dobričina ali zlobnež. Občutek je zelo podoben GTAjem, zlasti petici, saj se tretjeosebna vandranje po ulicah in vožnja korenito zgledujeta po Rockstarovi veleuspešnici. Po uveljavljenem postopku zapleniš katerokoli vozilo, od dirkalnikov in motociklov prek družinskih vagnov do kombijev in policijskih SUVov. Če te opazi roka pravice, se je znebiš tako, da pobegneš na varno razdaljo iz označenega kroga. To ni enostavno, saj so vozila dokaj težka in jim zlahka odnese rit. Po drugi strani pa zdržijo veliko, da nazadnje kot v Carmageddonu peljeǐ le še kadečo se karoserijo – dvesto na uro, da je za v reklame! Spod montla kadarkoli potegneš orožje in gangsterjem, kapsom ali naključnim turistom narediš plesanko po leđima, da kosi razdejanja in telesa frčijo vsenaokoli. In ko umreš, se brez pretresov zbudiš v mestu, pripravljen na nadaljnjo akcijo.

Vendarle to ni Grand Watch Auto, kajti Ubisoft je na slavni predlogi predvsem gradil in jo sukal v neraziskane smeri. Različna sta že lik in splošna štimunga. 'Psi čuvaji' niso črnohumorna zafrkancija kot GTAji, marveč resnejša, domala realistična drama. Njihov (anti)junak ni ne luzer, ki hoče zaslužiti, ne norec, ki uživa v mučenju, temveč človek z osebno tragedijo. Aiden je v prometni nesreči izgubil nečakinjo, kar je zarezalo vanj, saj krivi sebe. Pot je prekrižal nepravim ljudem, ki so se ga skušali znebiti, žrtev pa je bila deklica. Zdaj se jih trudi odkriti, pri čemer naleti na številne mine: hekerskega tovariša, ki ni to, kar se zdi, bivšega sodelavca in zamorske tolpaše, ki skrivajo ključ do skrivnosti za ctOSom.

Siva kučma, brade nič

Čeprav številni pravijo, da je Aiden medel in nezanimiv, se s tem ne morem strinjati. Morda je težava v tem, da ni klovn kot modeli v GTAjih, niti zagrizen morilec v jasnem boju za svobodo kot protagonisti Assassin's Creedov. Kot se poklapa z izrazom 'grey hat hacker', ki ni ne pozitivec, ne negativec, je Pearce človek z dobrimi in slabimi lastnostmi, pri čemer slednje prejkone pretehtajo. V teku igre sicer rešuje bele sužnje in odstranjuje kriminalce, vendar ga zaradi njega nasrkajo mnogi običajni ljudje. V sebičnost in lom zakonov te občasno prisili kampanja, tako pot pa si najpogosteje izbereš sam. Po mestu lahko loviš barabe ali ne, voziš previdno ali ne, policiste strelјaš v kolena ali v glave. Bolj kot si lopovski, bolj negativen sloves imaš pri meščanih in hitreje te bodo javili na 113. Če pa si angelski, te prebivalci slavijo kot heroja, četudi vidijo, da te išče policija. Na igranje to ne vpliva dosti, ti pa igra s tako dvojnostjo zastavlja vprašanje: kakšen je Aiden? V marsičem tak, kot si ga ustvaril.

Škoda, da zgodba ni dorasla pretežno resnobnim likom, med katerimi so poleg Pearca še drugi zanimivejši, vsak s svojimi interesi in ozadjem. Čeprav so igro konkretno prelagali, h koncu postane očitno, da so morali z izidom pohiteti, saj se nekatere niti izgubijo, druge so na brzino zavozlane, glavna pa se izteče z viscem. Za namećek je premisa zadnje čase prežvečena in gre v smer nadaljevanke Person of Interest ter stripa Watchmen. Softver nas nadzoruje. Kdo opazuje? In kdo teži nadzornikom?

TA IN PREJŠNJA GENERACIJA

Watch Dogs so špil, ki so ga istočasno razvijali tako za PS3 in xbox 360 kot za PS4, xbox one ter moderen PC. (Inačica za wii U menda pride jeseni.) A pogon Disrupt je prirejen next-genu in se na starejših mašinah ne obnaša ugodno. Na playstationu 3 je špil sicer igralen in svet enako velik. A dogajanje se dostikrat začne zatikati, na ulicah pa je opazno manj ljudi in vozil, ob čemer je podoba v splošnem bistveno bolj groba. Med XBO in PS4 zmaga slednji, kjer je naslov nekoliko bolj gladek in z višjo ločljivostjo. Kakovost podobe na PS4 ustreza PCjevi 'high' ob dokaj stalnih 30 fps. Škoda, da ni 60. PC ima še možnost grafične kvalitete 'ultra', ki pa je nedosegljiva, če imaš rad udejstvovanje brez težav. Računalniška inačica igre je namreč hroščata in igralci poročajo o rušenjih, prekinitvah in zatikih, pri čemer naj bi bili lastniki Nvidijinih kartic na boljšem od AMDjevih. Sam z igro po namestitvi novejših gonilnikov za radeon nisem imel večjih težav, se je pa še vedno znala sesuti. Tudi zato sem raje opisal verzijo za PS4, ki mi je delovala kot urica.

Stric Aiden te gleda

Bržkone je šlo preveč truda avtorjev v navidezni Chicago z ruralno okolico, v katerem se počutiš nadvse domače. Drži, da ni helikopterjev, letal in padal, niti ne moreš vstopiti v sleherno stavbo, kot bi od next-gena morda pričakoval, svet pa je manjši kot v GTA5. Vendar kipi od detajlov in vzdušja. Predeli segajo od downtowna do slumov, od tovarniškega obrobja do ribiške vasice z marino, po kateri zaplavaš ali se zapelješ z barko, od predorov pod konkretno reko s krasnimi nabrežji do gorovja s kozjimi stezicami, od parkov do garažnih hiš in veleblagovnic. Gostota, raznolikost in logika prometa so na nivoju, moč je sesti na mestni vlak in se voziti od postaje do postaje, čakati pri dvižnih mostovih, si ogledovati opisane čikaške znamenitosti. Menjavata se dan in noč, dežuje in pada megla.

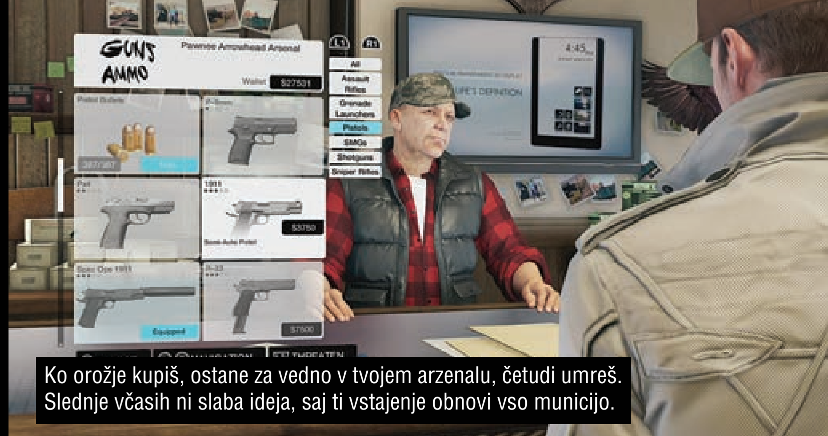
Najbolje se imaš, ko spremljaš ljudi. Raznolikost in živost prebivalstva sta v špici zvrsti, kar je velik plus za tovrstno peskovniško igro, ki se v mnogočem zanaša na vtis med pohajkovanjem. Srečaš vsakovrstno gmajno, med njimi ulične reperje, ki na vogalih razlagajo o money & bitches. A gledati in poslušati ni vse, kar počneš. S pritiskom na gumb vključiš telefon in se povežeš z (vladnim?) programjem, ki prepoznava obraze, jih povezuje z imeni, izpostavlja življenjske fakte in krade denar z bančnih računov. Tega kasneje dvigneš na bankomatu in ga porabiš za nakup orožij, tablet, ki te začasno okrepijo, avtomobilov, ki jih lahko instantno prikličeš, in podobnega.

Efekt, ko virtualni kurzor skače po frisih in jih profilira, je izvrsten in dolgo se nisem naveličal branja podrobnosti o rulji, ki se kar ne začno ponavljati. Ta govori o ženinih perverzijah, oni jadikuje psihiatru, tretji ščije pod tušem, četrti sanja o slavi. Ponekod je moč gledati skozi kamere in tu špil dobi obešenjaški priokus, ko se stara baba naslaja nad joški spodaj stanujoče sosede in sin fotru pred kinectom razlaga o špilu z morilcem (le kateri bi to bil?!). S prisluškovanjem in branjem esemesov izveš, kam so recimo skrili denar, nakar ga greš iskat.

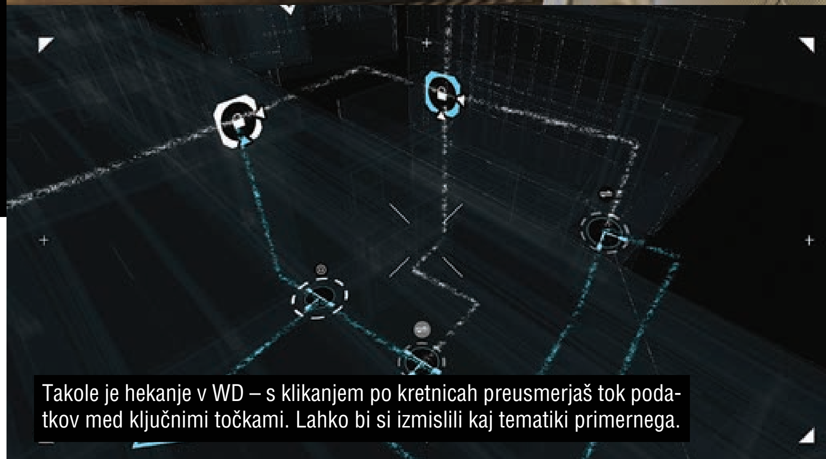
Pod vsem tem pa se skriva neprijeten občutek – kaj, če nekdo to resnično počne ali mu bo omogočeno v bližnji prihodnosti? Ne želi si, da Android ali iOS pogoltneta vso konkurenco in da zmaga le 'tvoja' stran, kajti monopol ni nikdar dober. Watch Dogs to korenito poudarijo.

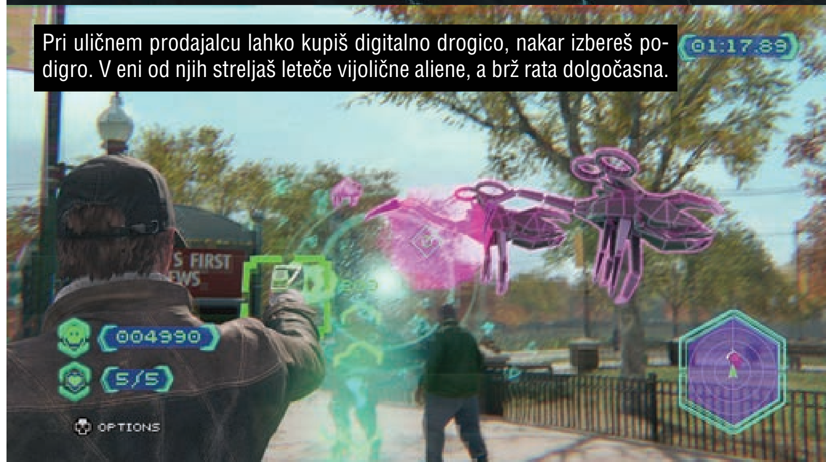
Izbira pobega

Hekerska raba telefona pelje še do drugih elementov. Tistih, ki najostreje ustvarijo ločnico med Watch Dogs, Assassinom in drugimi sličnimi igrami. Navajeni smo denimo, da med avtomobilskimi dirkami streljamo, s čimer se najbolje znebimo zasledovalcev. Rešetanje z oken pa je v kampanji Psov onemogočeno, da smo se prisiljeni osredotočiti na alternativne, bolj hekerske cestne pristope. Verjetno prav zato, da jih ne bi prezrli na rovaš tipskih prijemov.

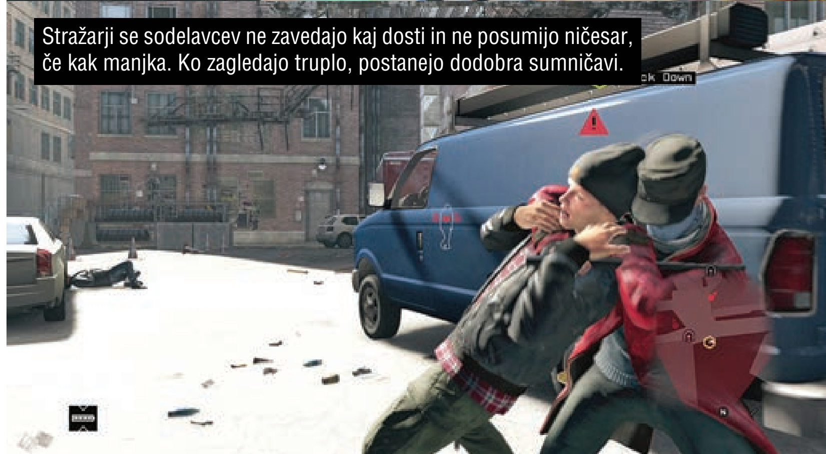


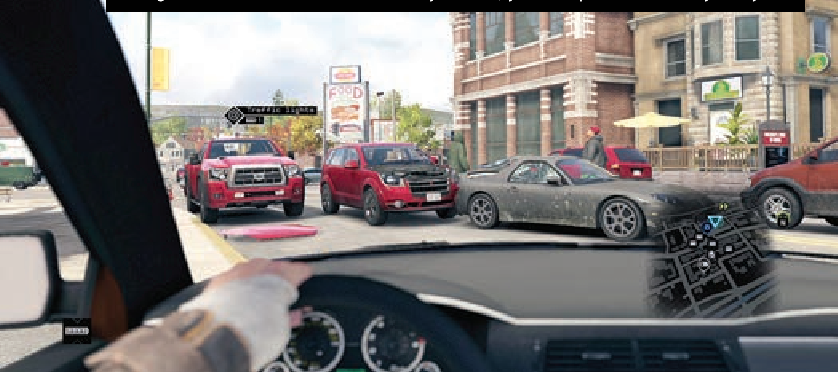
Ko orožje kupiš, ostane za vedno v tvojem arzenalu, četudi umreš. Slednje včasih ni slaba ideja, saj ti vstajenje obnovi vso municijo.


Takole je hekanje v WD – s klikanjem po kretnicah preusmerjaš tok podatkov med ključnimi točkami. Lahko bi si izmislili kaj tematiki primernega.

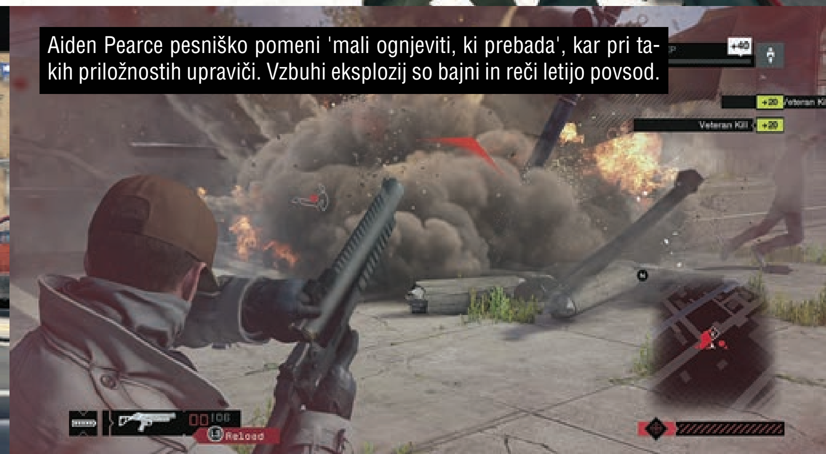


Pri uličnem prodajalcu lahko kupiš digitalno drogico, nakar izbereš podigro. V eni od njih streljaš leteče vijolične aliene, a brž rata dolgočasna.


Stražarji se sodelavcev ne zavedajo kaj dosti in ne posumijo ničesar, če kak manjka. Ko zagledajo truplo, postanejo dodobra sumničavi.



Med vožnjo sede poslušanje glasbe, vendar soundtrack ni nič posebnega. Zvečine ga tvori alternativni rock z nekaj bluesa, jazza in poročil. GTA5 je boljši.



Aiden Pearce pesniško pomeni 'mali ognjeviti, ki prebada', kar pri takih priložnostih upraviči. Vzbuhi eksplozij so bajni in reči letijo povsod.



Aiden je občasno herojski tip, ki pomaga tlačenim. Vendar je na splošno zajeban, sebičen in precej skvarjen. V bistvu je sociopatski morilec, ki ga je travma pošteno zdelala.



Dočim za krajo avtov sprva razbijaš šipe, hitro pridobiš sposobnost odklepa slehernega prevoznega sredstva s telefonom. Če pa folk vlačiš iz vozil, te hitro kdo prijavi. Potem je veselo.



GTA bi se iz jošk zajebaval, Watch Dogs pa so drugačne baže, em, psi. Svet je temačen resnoben, resen. Ravno dovolj realističen in resničen, da te ob zločinih zmrazi.



Virtualno razpaljotko s pajkom bi lahko oblikovali v samostojno dolpotegljivo igro za desetaka. Sproti dobivaš nove cilje in rešetaš po policistih. Škoda, da se začne kmalu vleči.



VEČIGRALSKA PLAT

Večina od šestih nalinijskih modusov je namenjena vdiranju v igre drugih ljudi oziroma obrambi pred njimi. Najpogostejši družabni modus je online hacking, kjer sam vpadeš k nekomu drugemu in mu skušaš shekati telefon. Branitelj te išče – z očmi in kamerami – in te, če te najde, preganja. Igra mačke z mišjo je fina v središču mesta, kjer je gneča. Toda večina igralcev ob obvestilu, da jih nekdo heka, oddrvi nekam na samo, kar ubije vso zabavnost. Sličen način je invasion, kjer se iskalno območje sproti zmanjšuje, kolikor dlje je heker v vdiranju v telefon. Najmanj zanimiva inačica je online tailing, kjer je treba zasledovati živ cilj ali se zasledovalca znebiti. Sledita dokaj klasično moštveno streljanje (online decryption) v dveh moštvih s po tremi člani in grupno dirkanje.
Najbolj zanimivo se mi zdi početje, za katerega uporabiš brezplačno aplikacijo Watch Dogs Companion: ctOS Mobile za iOS ali Android. Tu se skuša nekdo z vozilom prebijati od ene do druge nadzorne točke, medtem ko človek na pravem fonu ali tablici v taktičnem pogledu od zgoraj sproža pasti ter nadenj kliče policijo. Žur je na obeh straneh!

Tako s postopnim odklepanjem veščin v več drevesih, od bojnega prek telefoničnega do sestavljaškega, pridobimo dostop do dviganja strebričkov v tleh, sprožanje špic, preklapljanja semaforjev, vzdigovanja mostov nad reko, eksplozij parnih cevi pod asfaltom in nevtraliziranja izbranih vozil, med njimi policijskih helikopterjev. Ker so kifeljci v Watch Dogs, če izbereš spodobno težavnost, opazno nevarnejši od onih v GTAjih, proti koncu igre potrebuješ veliko tovrstnih spretnosti. Med drugim te iščejo elektronsko in ti nič ne pomaga, če se potuhneš med zgradbe ali se zavlečeš pod most. Prav tako ni smešnega prefarbanja avta. Če nimaš motilnika signala, ki ne traja dolgo, ali če ne uideš iz iskalnega kroga, navalijo nadte kot mulčad na Flappy Bird, treskajo vate in te rešetajo, ko se ustaviš. Helič pa te snajpa v sredo čela.
Na rovaš tega in odprtosti mesta je dirkaških situacij obilo. Lahko se zapleteš v bežanja po uličicah, kjer so zapore posebej neugodne, si utreš pot na obvoznico, kjer ima ključno vlogo hitrost vozila (urnejša so krhkejša), skušaš ubežati po vodi s plavanjem ali v gliserju. Taka dinamičnost, ki je reden gost tako v bluzenju okoli kot v misijah, blagodejno vpliva na splošni vtis.

Sem pajek v temi ...

Hekanje pa se ne izkaže le za volanom in med ošnofavanjem človeških poniglavosti. Nasprotno, najmočnejši pečat pusti na bojevanju, ki je šibka plat številnih open-world iger. Morda najbolj Grand Theft Autov. Tam je nadzorovani lik dokaj okoren, streljanje pa ne zares dobro izvedeno. Nasprotno je Aiden, ko naleti na sovražnike, gibčen. Zna eziovsko gladko premagovati ovire in se ne obrača kot tanker na slab kapitanov dan. Tudi strelsko je sposoben, pri čemer se v maniri 'cover shooterjev' skriva za lepljivimi ovirami, kuka izza njih, odpošilja krogle in se vnovič potuhne. Tako, kot je praksa v Mass Effectih, Gears of War in Splinter Cellu. Orožij je cel kup, od utišanih pištol prek brzostrelk do snajperk, bomb in granatometov.
Spopadi razkrijejo še nekaj drugih prednosti v primerjavi z žanrskimi klasikami. Nasprotnikov resda ni dosti vrst, pač dokaj standardni tolpaši, policisti, vojaki s čeladami in njihove teže oklepljene inačice z mitraljezi. A umetna pamet deluje tako, da znajo kanalje napredovati k tebi, in to s strani (flanking). Iz udobnega zaklona pa te preženejo z bombami.

Direktni obračuni so čisto zabavni, vsaj si jih želiš ali vanje zapadeš. Ni pa nujno, kajti Watch Dogs so igra, ki od tebe v obračunih ne terja le enega pristopa. Ko zaideš na sovražno razpoloženo, rdeče obarvano območje, imaš na razpolago druge opcije. Fina je potuhnjena – k sovražniku se priplaziš od zadaj ali ga pričakaš za kako skladovnico, nakar ga s pritiskom na knof samodejno onesposobiš ali ubiješ. Moreš mu tudi vreči vabo, da se obrne proč od tebe, in že je tvoj. Tako redčiš sovražne vrste, da imaš s kroglami manj dela, ali jih kar docela počistiš. Vseeno pa nimaš toliko možnosti kot v pravih stealth igrah, saj ne moreš skrivati trupel, uničevati žarnic in izkoriščati senc.

... in muha na fonu

Najbolje je poseči po telefonu. Osnovna finta je, da z njim skočiš v kamero, nakar jo obračaš in približuješ pogled. Če vidiš naslednjo, lahko greš vanjo in jih tako veružiš. S tem dobiš dober pregled nad bojiščem in označiš tarče, ki so ti nato vsekozi vidne kot beli obrisi. Hecno je le, da skozi kamere nihče ne gleda, saj nimajo vloge pri tvojem gibanju. Iz njih se nadalje anonimno in varno, saj imaš telo daleč, hecaš z elektroniko. Sprožaš jeklene rolete, odpiraš ventile, da iz njih bušnejo plameni, onemogočiš klicanje okrepitev, cevi v tleh prisiliš k eksploziji. Isto storiš z granatami za pasovi vojakov, da panično iščejo piskajočo nevarnost. Včasih jim jo uspe odvreči, včasih ne, hi hi.
To ni skriptano, tako kot še marsikaj drugega ne. Sovražniki namreč po včitanju položaja z nadzorne točke, ki so nameščene tudi med misijami in jih srečoma na splošno ne manjka, niso venomer isti. Stojijo na predvidenih mestih, a ni nujno, da so enake vrste in z enako opremo. Poleg tega sam odločaš, od kod se boš območju približal. Zato so spopadi vsaj do neke mere nepredvidljivi in vsakič drugačni. Sploh ker gladko prehajaš med vsemi tremi oblikami boja. Lahko si čisti duh, lahko rambo, lahko heker, malo vsakega oziroma več tega ali onega, po želji.

Kmalu nasvidenje, Aiden

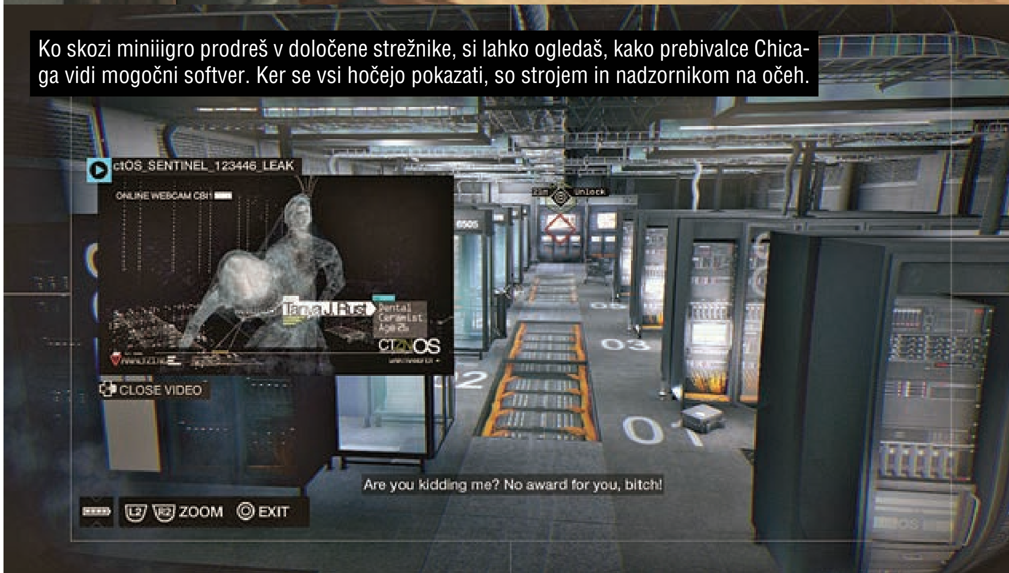
Res je, da so Watch Dogs mestoma še luknjičavi in majavi, nekako po okvirnem zgledu prvega Assassina. So kar dolgi, kakih ducat do petnajst ur za glavno kampanjo in še enkrat toliko za stranske misije. Vendar se slednje kmalu začno ponavljati in niso dobro povezane s sredico. Moč je tekati okoli za virtualnim denarjem, streljati rožnate aliene, prestrezati konvoje, uničevati gangsterska skrivališča in sesti v oklepljenega pajka, s katerim lažiš po nebotičnikih in počez rešetaš. A vsega tega početja sem se kmalu naveličal. Zlasti, ker se težavnostno slabo stopnjuje in je namenjeno predvsem kljukanju manjkajočih postavk, od nenakupljenih avtov do nepridobljenih veščin, od katerih jih je dosti bolj malo koristnih. Denarja imaš tako ali tako ogromno, ni pa recimo garaže za dobre avte. Malo je sicer nesmiselno terjati vse, kar ima GTA, ampak kaj takega bi se mi res zdelo na mestu.
Mar bi več truda vložili v hekanje, ki je bilo visoko na listi marketinškega nakladanja, nakar se je izcimilo v miselno podigrico z obračanjem kretnic, da signal pride na prava mesta. Ni vedno preprosta, ni pa ravno Rubikova kocka, no. Če si mislil, da se boš resnično ubadal z računalniki, s kakim posebnim vmesnikom vdiral v mreže in po Mreži bežal pred virusi, boš razočaran. Watch Dogs so za hekanje tisto, kar so Assassin's Creedi za ubijanje – poenostavljena 'simulacija', kjer je važen učinek, ne postopek. Stisneš knof in cilj je shekan. Obrneš kretnico in nisi več script kiddie, ampak grey hat haxx0r. Pajade.
Kljub temu pa WD ni za na WC. V marsičem je to lepo narejena, zabavna, vznemirljiva in pogumna igra, ki se izkaže tudi z večigralstvom (glej okvir). Odlika je takisto, da gre za novo serijo v svetu stalnih, varnih nadaljevanj. Nedvomno jo bomo še uzrli, na kar ne cika le konec, marveč že zdaj milijonska prodaja. Nove alternative kalifornijskemu kriminalstvu in srednjeveškemu ašašinstvu se nadejamo čez dve leti.



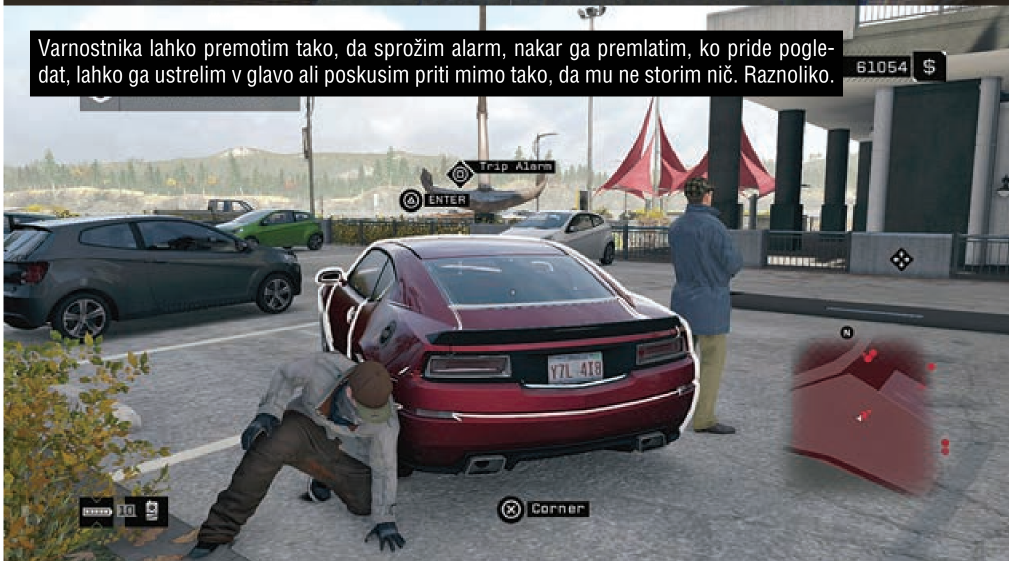
V nekaterih misijah ti ni treba niti pomoliti nosu iz zaklonah. 'Rajdaš' kamere in iz njih opraviš vse potrebno – shekaš elektroniko, sprožiš eksplozije, zamotiš ključne sovrage.



Ondan sem se med hojo po ulici zalotil, kako pogrešam nekaj takega, kot je profilnik v Aidnovem fonu. Ob malih grehih in čudaškostih neznancev bi se nadvse zabaval.



Ko skozi miniigro prodreš v določene strežnike, si lahko ogledaš, kako prebivalce Chicaga vidi mogočni softver. Ker se vsi hočejo pokazati, so strojem in nadzornikom na očeh.



Varnostnika lahko premotim tako, da sprožim alarm, nakar ga premlatim, ko pride pogledat, lahko ga ustrelim v glavo ali poskusim priti mimo tako, da mu ne storim nič. Raznoliko.

Transistor


Transistor je akcijski erpege z močnim taktičnim pridihom. Tale robot močno udarja ob tla, zato je modro ustaviti čas in premisliti, kako ga uničiti.



Belodnevna okolica se pogosto izmenjuje z nočno, geometrijsko pravilna tla in zidove pa mehčajo organske oblike, med njimi kipi človeških oblik.

Nisem ziher, da igralci absolutno terjamo dobre igre. Zdi se mi, da namesto tega hočemo predvsem igre, ki nam ostanejo v spominu. Ki imajo srce, si upajo tja, kamor si druge ne, so izvirne in drugačne, četudi nepopolne. Tak je Transistor, neuradni naslednik indiejanskega hitiča Bastion za PC in xbox 360 (Joker 271, 85). Igralno je šlo za frpjsko akcijsko sekljačino, ki se je proslavila s sprotnim nastajanjem izometrične okolice in breztelesnim govorcem. Ta je pletel zgodbo in sproti komentiral naše početje, tako da je bila pripoved docela prepletena z dogajanjem. Igralno je Bastion nekoliko zaostajal za svojo stilistično izvrstnostjo, a v končni fazi se je oboje spojilo v izkušnjo, ki zlepa ni zbledela. Natanko tako je s tranzistorsko, ki Bastion uporabi za izlet v nova, neraziskana območja. Kibernetska.

Ne vedeti je vedeti

Vnovič se znajdemo v izometričnem pogledu od zgoraj, le da smo se iz srednjeveške pravljičnosti preselili v znanstvenofantastično prihodnost. Kiberpankovsko noirovsko, kot bi se srečala William Gibson in Neal Stephenson ter v zakajeni beznici vrgla karte s Samom Spadom. Če nisi beroč, pomisli na Matrix in Blade Runnerja, le z manj alienov in umetnih ljudi.
Digitalizacija je na višku in realnost obstaja v oprijemljivi virtualnosti. Smo v futurističnem mestu, ki je iz neznanega razloga opustelo, kar pa ni edina uganka. Junakinja, rdečelasa pevka, ki je izgubila glas (baba, ki je stalno tiho? Se vidi, da je ZF, ha ha!), se brez uvoda in razlage znajde sredi dogajanja. Puzlasto zgodbo detektivsko sestavljamo po koščkih, napaberkovanih iz novoodkritih predelov, tekstov v terminalih, redkih srečanih oseb in izjav govorečega meča. Tega dečva stalno vlači s sabo in ji rabi kot edino orožje ter kompanjon. Izkaže se, da sta bila nekoč intimno povezana, toda vprašanja ostajajo. Kdo je oseba v meču? Kdo je pevka in čemu je nema? Kaj je z mestom, zakaj so na ulicah le obnorjeni roboti in biološko-tehnološki zdrizi, ki te naskakujejo? Kdo so Camerata in kaj je Transistor?

Ogled in osluh

Rad bi rekel, da vsi odgovori pridejo, le potrpežljiv moraš biti. A resnica je taka, da je zgodba zakomplicirana in razbita na ducate delcev, ki jih moraš združiti na lastno pest. Glede na strukturo in znanje angleščine, ki ga terja, se mi dozdeva, da bo njeno bistvo marsikomu pri nas ostalo nerazjasnjeno.
No, vprašati se gre, kaj je pravzaprav srž. Da izveš, kaj se je zgodilo z rdečelasko in njenim družabnikom? To je na kraju nezgrešljivo. Ostalo je informacijski šum, ki ga lahko razumeš ali ne. Četudi ga ne, ustvari skrivnostno, črnikavo vzdušje, za katerega je morda celo bolje, da ga ne analiziraš do potankosti. S tem ostane Transistor ovit v tančico skrivnostnosti, kar je tisto, kar ga dela tako posebnega.
Tančice ne tke le fabula, marveč je za njo v enaki meri zaslužna izvedba. Risarka Jen Zee, ki je bila na čelu mahalcev s čopiči pri Bastionu, je resnično razmigala prste in ustvarila izvrstno podobo, zaradi katere je špil videti kot stripalbum. Rahlo nadrealistična, kovinsko-organska okolica se bogato prepleta s stiliziranimi liki. Če kaj moti, so to občasno preveč žarko neonske barve, ki vlečejo na kič. Drugače pa je Transistor vizualna poslastica. Enako dodelana je zvočna plat, ne le zaradi občutenega glasovnega podajanja osebe v meču. Tako kot v Bastionu čveka nadarjeni Logan Cunningham, ki je sposoben le z zvoki iz grla podajati mnoga čustvena in razumska stanja, v katerih se znajde inteligentno orožje.
Takisto navduši glasba, kjer sta skladatelj Darren Korb in pevka Ashley Barrett naredila kompleten soundtrack, ki spomni na Morcheebo in The Last of Us ter je upravičeno naprodaj ločeno. Z miksanjem kitarskih rifov, močnih ritemskih podlag, elektronike, harmonike in zasanjanega petja je nastala perfektna podlaga za igranje, ki slednjega istočasno spremlja in je od njega čudno ločena, kot bi se sprehajala med dvema realnostima. Kar je dejansko njen namen.

Ko vse obstane

Vic igranja je predvsem v tem, kako se Supergiant Games poigravajo s kalupom. Štorijo so zlomili, jo pobalinsko razmetali in zabelili s programersko-hekerskim izrazjem po zgledu jezika C++. Igranje pa stalili v vignju ustvarjalnosti in ga prekovali v nekaj, kar je istočasno znano ter neznano.

Po eni strani je Transistor akcijski erpege z razvojem junaka, aktivnim premorom in delno nelinearnim napredovanjem. Strogo lahkoslediš rdeči niti ali z raziskovanjem najdeš obstranska področja za več zgodbe ter dodatne, spretnostno pogojene naloge, s katerimi dobiš ekstra izkušnje. Ko naletiš na sovražnike, tekaš po prostorsko omejeni areni, ki nastane okrog tebe, in z gumbi na joypadu v slogu Diabla sprožaš napade, ki si jih prej pripel nanje.
A tu se udinjanje standardom konča in začne se premetavanje gradnikov. Če namreč ostaneš v realnem času, lahko napade sicer divje spamaš, a si prepočasen za efektivno izmikanje, ustvarjanje razdalje in skrivanje za občutljivimi zidovi, ki jih ima vsaka arena. Zato si marsikdaj prisiljen v to, da ustaviš čas. Tedaj sovragi obstanejo, barvna shema se spremeni v črnoneonsko, na zgornjem robu ekrana pa se pojavi črta, ki pove, koliko dejanj lahko izvedeš, preden se vrneš v realnost. Močnejši kot je napad ali daljši kot je premik, več časa gre po zlu. A pazi: ko znova napoči normala, traja, da lahko spet napadeš. Plusi, minusi. Odločitve, odločitve.

Hitro polna malha

Ravno toliko kot to, kaj počneš, je pomembno, katere veščine si izbral. Ni jih veliko, kakih petnajst, a so raznolike, od hitrih in šibkih napadov prek krogel, ki se odbijajo med tarčami, do začasnega spreminjanja ciljev v prijateljske.
Kar je posebno, je prilagodljivi sistem medsebojnega podpiranja moči. Spretnosti so lahko primarne, sekundarne ali krovne in v vsaki od teh vlog imajo svojstvene lastnosti. Če na opletanje z mečem pripneš spreminjanje barabežev v zaveznike, boš s tem napadu pridodal odstotkovno možnost friendanja tarč, švigajoča krogla bo postala eksplozivna in podobno. Vendar si preveč izmišljevati ne moreš, saj kmalu trčiš ob omejitve. Zato moraš izbirati med manj in močnejšimi funkcijami ter obratno. Dodatna spremenljivka so 'limiterji', ki na različne načine okrepijo sovražnike in v zameno dajo več izkušenj. Če ti ne gre, velja nemara izklopiti limiterje. To je dinamičen način prilagajanja na splošno niti ne nizke težavnostne stopnje.
Zaradi menjavanja med realnim in ustavljenim časom ter spremenljive zaloge veščin so boji v Transistorju taktični in dokaj raznoliki. Sploh zato, ker izguba vse energije pomeni začasen izklop ene od moči, s čimer igra spodbuja eksperimentiranje. Tega nekaj vsekakor je, saj ne boš kar besno uletaval v boje in zmagoval. Sovražniki poskrbijo, da nikakor ne moreš v nedogled stiskati enega od napadov in zmagovati, kar je kul, saj te v zameno za zmage ne čaka roba kot v Hudičevcu. Zadovoljstvo in zmagovanje prideta iz tega, da razumeš, kako delujejo posamične vrste robavsov, od jajčkastih nogatežev, ki obstreljujejo področje, prek teptajočih robotov in švigajočih kiberdamic, ki znajo ustvarjati senčne odseve sebe, do dveh konkretnejših šefov. Eden je zajetna kačasta nesnaga, ki se spogleduje z nordijsko mitologijo, drugi pa možak, ki tako kot ti obvlada aktivno pavzo.

Pesmi prisluhnem drugič

Res je sicer, da sčasoma najdeš kombinacijo udarnosti, s katero brez večjih težav prekrižariš do konca peturne, striktno samotarske odisejadice. A Transistor je namenjen temu, da greš skozenj vsaj še enkrat, čemur se navadno reče new game +, v tem primeru pa recursion mode. Po zaključku se obudiš znova, pri čemer obdržiš nabrane veščine in razvojni nivo. Sovragi pa so odtlej močnejši in nanovo remiksani. Tako se lahko vsebina konkretno podaljša, zlasti če se



Ko ura obstane, lahko podrobno in brez naglice načrtuješ, kaj boš storil. Točkice na tleh kažejo, kam bo šel napad, vidiš pa tudi premikanje junakinje.



Zidovi so važni, saj ščitijo tako tebe kot sovrage. Eksplozije, ki vplivajo na gruče nasprotnikov, jih začasno odstranijo in s tem razkrijejo vsa telesa.



Ko nepridiprave pofentaš, moraš njihove ostanke pobrati, sicer oživijo. Tega ti ne pove meč, čigar govor na PS4 krepi utripanje lučke na dual shocku.

dodobra lotiš kratkih postranskih izzivov, med drugim spretnostnih ter časovno omejenih. V NG+ imaš priložnost, da bolje razumeš zgodbo, obiščeš vse terminale, ki razjasnjujejo kočljivo situacijo, in močneje odstreš težki baržunasti zastor.
Toda vnovično skozihodstvo žal ne odstrani temeljnega problema, ki je pestil že Bastion. Igranje je sicer, kot sem dejal, DOKAJ raznoliko, ni pa ZELO raznoliko. Preprosto manjka vrst sovražnikov. V prvi polovici prihajajo redno, nakar le še kapljajo in proti koncu se stalno ubadaš z enimi in istimi možaki. Tudi šefi so bolj tako, z izjemo navedenega para so močnejše izpeljanke obstoječih kanalj in ne presenetijo. Da capini dobivajo nove spretnosti, ni nadomestilo za ozek nabor različnih vrst. Zaradi slednjega boji ne postanejo preveč enolični, nekoliko pa. Glede na genialnost zasnove bi si želel, da bi jo avtorji docela izkoristili.

Z mano v kiberpriželjcu

No, ravno o tem sem govoril spočetka. Transistor ni perfektna igra. Vendar se kljub napakam zapiše v spomin. Po eni strani z vseeno dobršnim številom krčevitih obračunov z vsaj sprva domišljijskimi nasprotniki, po drugi pa s skrivnostno štimungo, z nekim temačno elektronskim tonom, ki preveva noir ljubezensko zgodbo. Morda je 19 evrov v Playstation Storu ali na Steamu za spoznanje preveč, a na kraju se ne spomniš fičnikov, temveč občutkov, ki so se ti porodili. Transistor jih vsekakor zna vzbuditi obilo.

85 *Sneti pogleda v kodo virtualne devojke in binarno izdahne: "Hello, world!"*
PS4 / PC — **Supergiant Games**



Peggle 2

Če me kdo pobara o naj špilih, mu ob treh zjutraj sanjavo zdrdram: Vagrant Story, Syndicate in Peggle. Nekaj čarobno neznanega je na tej pradavni varianti fliperja. V prvi del sem vložil več kot tristo ur in še zdaj ga kdaj poženem. Nadaljevanje sem nestrpno pričakoval, saj so ga sprva naredili le za xbox one, in ga dočakal na veliko bolj razširjenem xboxu 360 za ugodnih 10 evrov v digitalni distribuciji. Sledijo še druge platforme, ni pa znano, kdaj.

Kaj si ti kadil, kaj nena to samo neke kugle strelaš?

Da. V osnovi je Peggle sličen japonskemu pačinku in marjanicam, s katerimi smo se igrali kot otroci. Izstreliš kroglico, ki jo težnost vleče proti dnu. Na poti se odbija od statičnih ali dinamičnih zatičev v obliki pik in zidakov, ki sproti izginevajo. Spodaj se levo in desno premika košara, ki prepreči izgubo krogle, če ta pade vanjo. Cilj je z desetimi žogicami odstraniti vse oranžne čepe, ki so naključno umeščeni med navadne modre ter posebne zelene in vijolične. Slednji povišajo trenutni množilnik, medtem ko zeleni odklenejo posebno lastnost mentorja, ki ga izbereš pred partijo. Toda osnovno mehaniko so izpilili že v prvencu in jo v razširitvi le nadgradili. Čeprav gre za polnopravno nadaljevanje, mehaničnih posegov torej niso naredili.

Je torej sploh kaj novega?

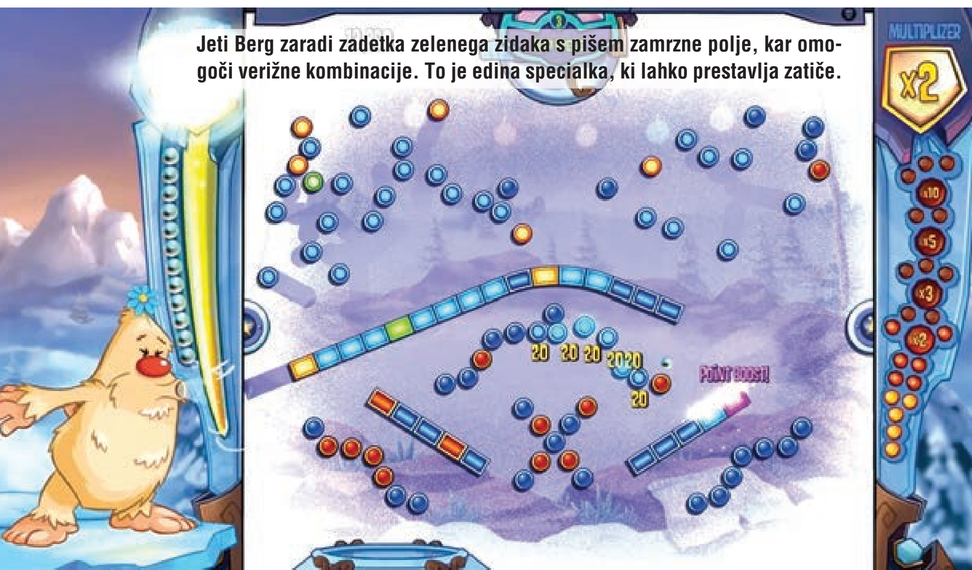
Že na prvi pogled se opazi izpiljena in konkretno bolj barvita grafika, končno v visoki razločljivosti. Nadalje so sedaj mojstri na levi strani ekrana animirani. Ob zadnjih in zgrešenih strelih so živčni, drugače pa radostno hvalijo dobre poteze in ob posebnih od začudenja padajo vznak. Skupaj jih je pet, pol manj kot v prvencu. Od znanih je tukaj le maskota, samorog Bjorn, novi pa so z bovlingom obseden trol Jeffrey, jeti Berg, steampunkovski vrtni palček Gnorman in duhec majhne deklice Lune. K vsakemu učitelju spadata njemu lastni specialka in himna. Najbolj izstopata Bergova zamrznitev polja, ki nato v stilu curlinga odbija zatiče, in Lunino skritje modrih čepov, skozi katere nato dosežeš oranžne. Plus deset tematskih nivojev in prav toliko premočrtnih ugank, ki jih spoznaš v kampanji.

Vsak level ponudi še tri izzive, ki niso nujno izvedljivi naenkrat. Od tebe zahtevajo, da na primer narediš strel, ki navrže več kot 125.000 točk, odstraniš vse zatiče ali ga končaš z drugim mojstrom. Uganke pa segajo od preseganja milijona točk prek končanja levela s kar najnižjim izidom do tehničnih izzivov, ki terjajo, da izvedeš supertrik. Po končanju uvajanja odkleneš šesti, bolj zajeban sklop, ki ti omogoči prosto izbiro mojstra. Tako je vsebine, upoštevaje zanimive izzive in zagonetke, trikrat več kot v prvencu, le da se okolja reciklirajo.

Oda radosti

Serija Peggle je znana po dobri zvočni plati, od kul efektov do uporabe klasične glasbe, specifično Beethovnove Ode radosti, ki je prej donela ob vsaki priliki. Tokrat evropsko himno slišiš le, če stopnjo končaš z Bjornom. Ostalim mojstrom so dodelili druge klasične melodije, kot sta uverturi Rossinija in Čajkovskega. Nič manj ne zaostaja avtorska muzika, tako da je po zvočni plati Peggle 2 prava poslastica za ušesa in skupaj z zdaj živanimi mojstri pričara prešerno vzdušje. Škoda pa, da so odstranili lokalno večigralstvo, ki je bilo prisotno v konzolnih verzijah prvenca! Obljubili so zastonjski dolpoteg, ki ga še ni. Tako se je treba zanesti na tekmovanje za do štiri igralce po spletu.

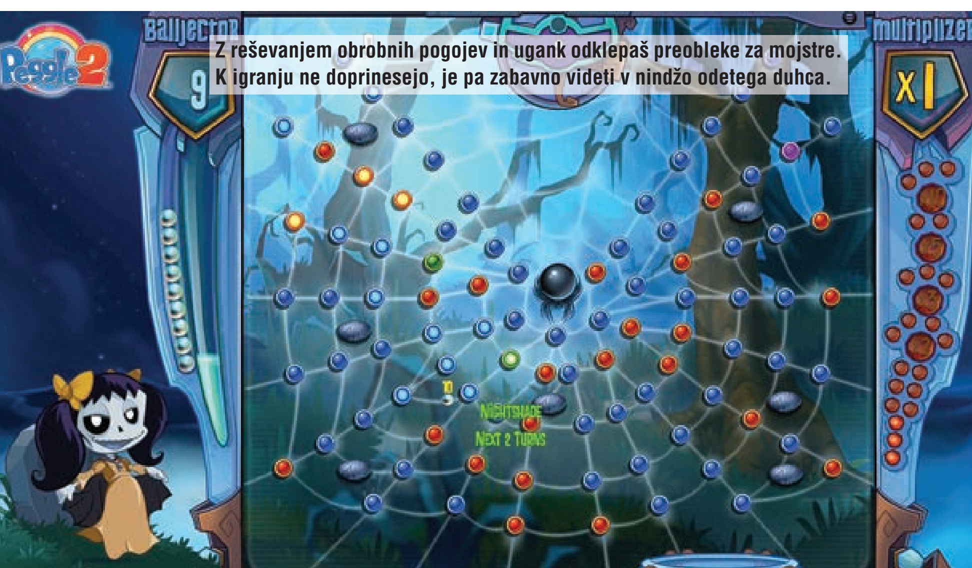
Perfektno zasnovo je težko izboljšati in tako smo v dvojki deležni le kozmetike. Gre za majhno evolucijo, ki stopa v korak s časom, a glede na kakovost temeljev in nizko ceno s tem ni nič narobe. Svet je lepši, če je v njem več Peggla.



Jeti Berg zaradi zadetka zelenega zidaka s pišem zamrzne polje, kar omogoči verižne kombinacije. To je edina specialka, ki lahko prestavlja zatiče.



Windy je prvi plačljivi dodatek, ki za dva evra doda nov sklop desetih nivojev in ugank. Namenjena je bolj izkušenim, saj v polje doda le več množilnikov.



Z reševanjem obrobnih pogojev in ugank odklepaš preobleke za mojstre. K igranju ne doprinesejo, je pa zabavno videti v nindžo odetega duhca.

82 ***Raveerju** se od čezmernega pegglanja čisto spegla. Jaha samoroga in mrmra ode.*

xbox 360 / xbox one PopCap / Electronic Arts

Mario Golf World Tour

Žal mi je za golf. Ta krasni, po izvoru škotski šport, o katerem sem vedež spisal v Jokerju 202, med Slovenci uživa slab ugled. Zvečine ga imamo za buržujsko, drago početje brez duše, smisla, tradicije in zahteve po veščini. Hja. Duša in smisel sta relativna, tradicije res ni, ampak nekje je treba začeti, smučanje je dejansko dražje, glede veščine pa se zmrdujejo le tisti, ki še niso poskusili spraviti miniaturne žogice v enako miniaturno luknjo dvesto metrov daleč. Verjemi, da je dosti teže, kot se zdi.

No, golf je za nepoučenega gledalca res duhamoren in od tu tipska zafrkancija, da gre za najdražji način, kako iti na sprehod. Morda bi k popularnosti pripomoglo, če bi ga nažigali vodovodarji v rdečih hlamudračah, režeči se duhci in simpatični zeleni kuščarjevci? Govorim seveda o Mariovi klapi in s tem o World Touru za 3DS, pravljično sedmem v nizu, ki se je začel davno na NESu in nas zadnjič obiskal pred desetimi leti na GBAju v Advance Touru. Tega sem označil za 'najboljši, najbolj kompleten in najbolj originalen golf za katerikoli ročni sistem'. V velike šolne stopa World Tour.

Sol in poper zemlje

Znova gre za risankasto, arkadno 'simulacijo', ki je za PGA Tour Golf tisto, kar je Need for Speed za Assetto Corsa. V preprostem igranju, ki se osredotoča na golo bistvo športa, zgolj nameriš in s prvim pritiskom na gumb poženeš kurzor na levo po traku. Z drugim stiskom odrediš moč, s tretjim pa natančnost. Čisto po tradiciji sistema treh klikov, brez bržda slabih inovacij v slogi mahanja s 3DSom. Ukažeš lahko še topspin in backspin, medtem ko sta od ostalih dejavnikov tu veter, katerega smer ter moč vidiš, in teren. To je vse.

Je pa res, da je ozemlje krepko razgibano. Na belo okroglino prežijo tako pokošene livade, med njimi take, ki jo pohitrijo, kot višja trava, peščene luknje, plitki bazeni z vodo, vzpetine in senožeti. Pa ovire, od visokih kaktusov in drevja do skalnih obronkov in morske obrobe. Zahtevnejše kot je igrišče, več je svinjanja in s tem možnosti za slab rezultat. Nekoliko je treba upoštevati tudi like. Bowser rad brutalno užge in doseže lepo razdaljo, a je šibkejši pri patanju, Mario je fant za vse, dočim ima princeska rada nadzor. Nintendu je jasna delitev spolov.

Prigode mojega strička

Vendarle je vpliv junačkov precej majhen. V Advance Touru si svojega golfista frpjsko nadgrajeval in z njim napredoval v sposobnostih. Zdaj lahko resda ustvariš miija, a nanj malce vpliva le oprema, drugih lastosti pa nima.

No, ravno zato, ker razlike niso obilne, na višjih nivojih tekmovanj pridejo do izraza finese. In teh ni malo. Spočetka je World Tour prijazen in navidez dokaj omejen špilič, kjer na preprosti gozdni pisti delaš birdieje (udarec manj od določenega) kot za stavo. Bodisi v hitrem urjenju, kjer ti gobica razloži osnove, bodisi posamičnih tekmah s poljubno izbranimi liki ali na prvem turnirju z miijem. K povprečnemu vtisu pripomoreta nekoliko zmedena struktura, ki terja nekaj privajanja, in razvlečen klub, v katerem dosti tekaš naokoli, da prideš do najbolj temeljnih prvin. A sčasoma se privadiš in začneš opažati, da vsebine ne manjka. Le odpreti jo moraš.

Osnova za odklepanje je nabiranje zlatih kovancev, ki jih dobivaš za opravljanje raznolikih, krajših izzivov. Špil od tebe hoče, da z nekim številom lukenj opraviš v vnaprej danem okviru udarcev, da ne presežeš ure ali da nabereš zaukazano količino manjših novcev. Ti so bistvo načina coin rush in če jih hočeš pobasati zadosti ter istočasno doseči vsaj par (vnaprej določeno število udarcev za luknjo), se moraš potruditi. Z vztrajnim služenjem odkleneš devet prizorišč, štiri like, koš oblačil in dvoje višjih težavnosti. Prav tako lahko ponekod uporabljaš predmete, recimo tornado, ki posesa bližnje goldinarje, ledeno rožo, ki zamrzne tla in pripomore k odbijanju žogice, ali raketo, ki poveča razdaljo leta žogice v ravni črti.

Nazaj po vstopnino

Igra se tako sčasoma razpre in razširi, sploh če upoštevaš še druge plati. Zanimivi so turnirji z za vse enakimi, vnaprej določenimi pogoji, ki se menjavajo tedensko in so dober način, kako se pomeriti s spletno skupnostjo. Ta ima nasploh močno vlogo, saj je internetna plat poudarjena. Z do tremi drugimi lahko tekmuješ neposredno, se udejstvuješ na asinhronih tekmah, kjer primerjaš le rezultate, in prirejaš lastne turnirje, ki jim sam določaš pogoje. Ker so igrišča subtilno oblikovana in je treba za dober izid stalno kazati veliko spretnosti, lahko igraš tedne, preden se dokončno potrepljaš po ramenu.

Žal pa je Nintendo izdelek nekoliko pokvaril. Prvi minus je neživljenjska umetna pamet, ki je pretirano robotska in predvidljiva. Nadalje so v temeljni igri le tri orenk igrišča s po osemnajstimi luknjami. Ostala so krajša ali kako drugače spremenjena, recimo gorsko vetrovno, kjer moraš luknje doseči z navadnim udarcem in patom. Tri daljše piste so naprodaj kot dolpoteglјiva vsebina v internetni trgovini, kjer vsaka stane mastnih 6 evrov ali 15 v kompletu. Sicer pri vsaki dobiš še eno krajše igrišče in par likov, a vtis se pri taki prodajni politiki enostavno poslabša. Nisem se mogel znebiti občutka, da v World Touru manjka še vsaj eno klasično golfišče, in če sem ga hotel, sem ga moral dokupiti. In naposled negativno preseneti, da ni načina za dva igralca, ki bi si izmenično podajala 3DS, za kar je golf kot nalašč, niti download playa. Ne, za vsakršen lokalen multi je treba imeti vsaj dve konzoli in dva izvoda igre.

Razumem Nintendovo slabo finančno situacijo. Vendar ga take poteze ne bodo rešile. Kvečjemu nasprotno!

72 ***Sneti** na golfišču priredi žur z Yoshijem. Hitro nastane gneča.*
3DS — Nintendo



Če pri udarcu s pritiskom natančno zadeneš črtico, si deležen ekstra moči. Hkrati se verjetnost napake zniža na minumum.





Množica opreme je pisana na kožo zbiralcem. Bistveno pa se igralčeve lastnosti z njo ne spremene.



Pri naprednejših igriščih so luknje rade na vzpetinicah. Zato je treba do tja odigrati modro in precizno, sicer se precej namučiš.







PEST 暗殺拳 NEBES

Sneti na dušek pogoltne vseh dvanajst delov igrane nadaljevanke Street Fighter: Assassin's Fist. Boleči spomini na hollywoodsko obravnavo so zdaj preteklost.

Ljubitelji pretepaške serije Street Fighter, katere korenine segajo v leto 1987, z njenimi filmskimi priredbami nimamo sreče. V prvi polovici devetdesetih, ko je bila dvojka na višku priljubljenosti, je studio Universal odkupil licenco in jo dal v obdelavo rutinerjem, ki so imeli v mislih splošno publiko. Za glavno vlogo v Street Fighter: The Movie so priskrbeli Jeana-Clauda Van Damma kot Guila, nakar so zraven stlačili kup drugih likov iz franšize, od agentke Cammy (Kylie Minogue) do Sagata, Blanke in Zangiefa. Vsi so si delili le površinsko podobnost z borci iz špila, ki so bili kljub risankavosti daleč bolj pravomoški. Scenarij pa je bil toliko kot v talanje zaušnic zaljubljen v eksplozije in romantiko.

Ne rečem, neobvezni in barviti film je bil za pogledat, predvsem zaradi blazne megalomanskosti Raula Julie kot Bisona. Njegove igralske izkušnje so se poznale. A predstava je bila vse prej kot spoštljiva obravnava Street Fighterjevih oseb in konceptov. Isto je desetkrat bolj veljalo za katastrofalni, pet let stari Legend of Chun-Li. Tako smo bili fani primorani gledati japanske risanke, od v redu nadaljevanke Alpha Generations (2005) do spodobnega celovečerca Ties that Bind (2009), ki je izšel ob boku štirice.

Iz malega je zraslo veliko

Zato smo tolikanj bolj pobuljili, ko se je pred štirimi leti na YouTubu pojavil konceptni filmček Legacy. V njem sta se na gozdni čistini klofala Ryu in Ken, najprej karatejsko, nakar s hadokeni, tatsumakiji in šorjukeni. Naposled je bil tu izdelčič, ki je dajal vedeti, da nekdo razume, v čem je vic Street Fighterja. V močnih likih z ozadjem. V nebrzdani, nezlagani borilni akciji. In v spoštovanju izročila.

Nadejali smo se, da bo iz tega nastalo nekaj več – in s pomočjo vlagateljev, ki so nadomestili spočetka načrtovani Kickstarter, naposled je. Na YouTubu si je moč ogledati vso prvo sezono nizike Assassin's Fist, ki je zrasla iz Legacyja in je kot slednji sad ljubezni do franšize. Predvsem gansko-britanskega martialnega artista Joeyja Ansaha, ki se je v Bourne Ultimatumu zoperstavljal Mattu Damonu. Ta je tako producent kot režiser, pisec in eden glavnih nastopajočih. Pridružili so se mu drugoligaši, ki si bodo morda prav z Ašašinovo pestjo tlakovali boljše kariere. Skupnost je namreč navdušena in števec ogledov se bliža milijonu.

Poznavalski slad

Assassin's Fist nima hollywoodskih popadkov in se ne udinja tistim, ki Street Fighterja ne poznajo ali ne marajo. Je fanovski servis, ki stalno opleta s podtoni iz špilov (oblačila, frizure, poze, udarci, izjave, glasba ...) in se osredotoča na razjasnjevanje uradne zgodbe. Spočetka sta v središču pozornosti mlada Ryu in Ken, ki sta tik pred vstopom v zadnji stadij treninga pri Goukenu. Ta ju začne učiti skrivnosti veščine ansatsuken (ta japonska beseda pomeni katerokoli ubijalsko veščino, dobesedni prevod pa je 'morilčeva pest' – od tod naslov serije). Ansatsuken omogoča osredotočanje notranje energije, 'ki', kar botruje iz igre znanim mrzlim kroglam in plamenečim pestem. Težava je v tem, da te lahko moč iznakazi, kar se je zgodilo Goukenovemu bratu Goukiju. Njuno pripoved spremljamo v ključnih scenah iz preteklosti. V njih izvemo, kako je Gouki postal Akuma, 'demon', in kaj se je zgodilo s samurajskim mojstrom Goutetsujem. Stare like igrajo Japonci, ki tako zvečine tudi govorijo, medtem ko sta Ken in Ryu podkovana v obeh jezikih.

Kristali zapuščine

Nekaterim bodo iz Fista najbolj v spominu ostale bojevalne scene, ki so glede na majhni proračun osupljive...

Nekaterim bodo iz Fista najbolj v spominu ostale bojevalne scene, ki so glede na majhni proračun občudujoče dobre. Ko se lomijo Ryu in Ken, Gouken in Gouki ali Goutetsu in Akuma, se normalna hitrost izmenjuje z upočasnjeno, v kateri dobro vidimo zvečine prepričljive zadetke in blokade. To je nadgrajeno s fantazijskimi elementi, ko se med dlanmi zbira energija za hadoken oziroma ko Akuma izvede teleportersko ultro, nakar mu na hrbtu zažari pismenka 'ten', nebesa. Res je, da borbe niso na nivoju kakega Ip Mana, toda kinetičnost, duh in slog prvin iz iger so ulovljeni domala perfektno.

Drugi bodo navdušeni nad pristnostjo likov. Korejski črni opasanec Mike Moh bi lahko imel kako mišico več, a dobro kanalizira Ryujev metodični karate. Britanski maneken / brcač Christian Howard je perfektno ognjevit Ken, tokijski igralec Akira Koieyama pa prepričljiv Gouken. Daleč od tega, da bi Assassin's Fist dobila nagrado za najboljše nastopajoče, vendar so ti dosti nad običajnimi nastopi v tovrstnih filmih. Niti na humor ni pozabljeno – fanta ga gresta žingat in igrata Mega Mana na NESu, Kenu teži nori ribič, uleti SF-producent Yoshinori Ono in pokrovitelj serije je Honda :D. Tista prava!

In-yo ... face!

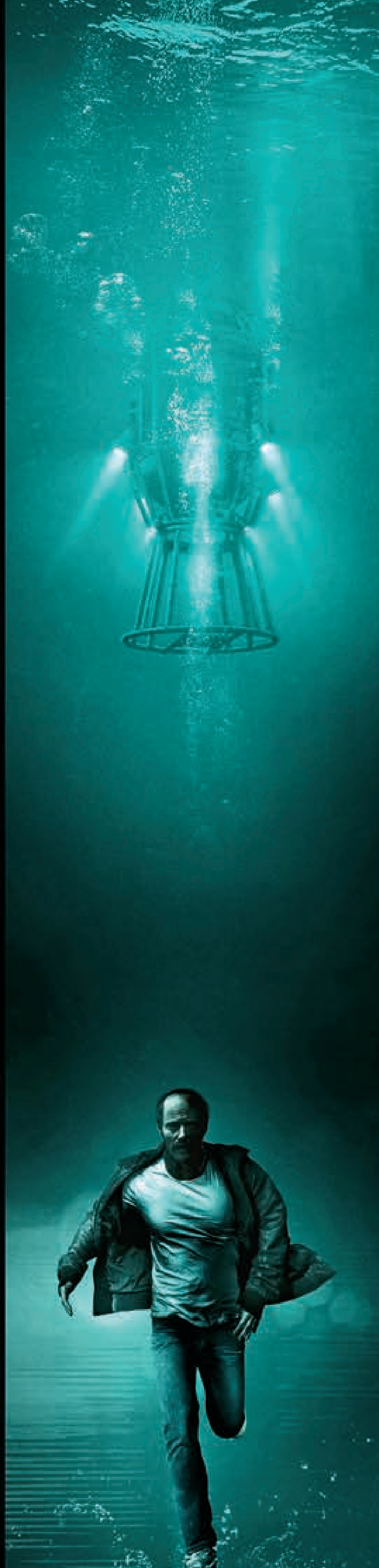
Sam sem najbolj čislal intimnost zgodbe in pripadajoče pomene, zaradi česar nisem prav nič pogrešal ostalih borcev. Skozi dvanajst četrturnih epizod izkusimo najvažnejše: Ryujev in Kenov konec urjenja ter začetek njune 'bojevniške poti'. V podobni situaciji sta bila nekdaj Gouken in Gouki, brata, ki sta se ločila. Toda Ryu in Ken nista žlahta, a sta kljub rivalstvu kot eno. Njun odnos je zdaj napet, drugič simpatično sproščen. Sta dvojnost v enem, vsebovana kroga japonskega simbola in-yo, ki ustreza kitajskemu jinjangu. Tu moško, aktivno rdeče (Ken) raste iz žensko, pasivno hladnega (Ryu). Ugani, kateri simbol je na vratih doja, kjer Ryu in Ken preživita krst? Tako je, in-yo. In kakšni oblačili nosita? Tako je, rdeče in belo. Drugo sezono čimprej!



NOV TRILER
REŽISERJA FILMA INSOMNIA

IN PRODUCENTOV
FILMA HEADHUNTERS





AKSEL
HENNIE

WES BENTLEY
STEPHEN LANG
STEPHANIE SIGMAN
ANE DAHL TORP
JØRGEN LANGHELLE
JONATHAN LAPAGLIA











PIONIR

470 480 490 500 510

REŽIJA ERIK SKJOLDBJÆRG

FRILAND PRODUKSJON V KOPRODUKCIJI Z NORDISK FILM PREDSTAVLJA PANDORA FILMPRODUKTION GARAGEFILM INTERNATIONAL FILM I VÄST LES FILMS D'ANTOINE IN MRP MATILA RÖHR PRODUCTIONS FILM ERIKA SKJOLDBJÆRGA
AKSEL HENNIE STEPHEN LANG WES BENTLEY ANE DAHL TORP STEPHANIE SIGMAN JONATHAN LAPAGLIA JØRGEN LANGHELLE ERIK STUBØ ANDRÉ ERIKSEN DAVID A. JØRGENSEN ENDRE HELLESTVEIT IZBOR VLOG AVY KAUFMAN CELINE ENGEBRIGTSEN KOSTUMI ANNE PEDERSEN MAKE-UP LINDA BOIJE AF GENNÄS SCENOGRAFIJA KALLI JÚLÍUSSON
FOTOGRAFIJA JALLO FABER, FSF VIZUALNI UČINKI MANFRED BÜTTNER MADS ANDERSEN MONTAŽA FRIDA EGGUM MICHAELSEN ZVOK FRÉDÉRIC LE LOUËT GLASBA AIR KOPRODUCENTI RAIMOND GOEBEL MIMMI SPÅNG REBECKA LAFRENZ JESSICA ASK ANTOINE SIMKINE MARKO RÖHR ILKKA MATILA LONE KORSLUND
ASISTENTI PRODUCENTOV PAUL MILLER PHILIPPE AKOKA FREDRIK ZANDER IZVRŠNI PRODUCENT ASLE VATN SCENARIJ HANS GUNNARSSON CATHRINE NICOLAYSEN KATHRINE VALEN ZEINER ERIK SKJOLDBJÆRG NIKOLAI FROBENIUS PRODUCENT CHRISTIAN FREDRIK MARTIN REŽIJA ERIK SKJOLDBJÆRG

PANDORA FILM GARAGEFILM CNC NRK svt ZDF arte FIVIA

V KINU OD 5. JUNIJA

www.fivia.si

GODZILLA

Kdaj je Amerika zadnjič potrebovala vojaško pomoč? Za časa naših življenj nobenkrat. Ravno obratno, oni so tisti, ki jo stalno nudijo drugim. Če je zaželena ali ne :). Tudi v novi hollywoodski Godzili so druge države neobstoječe. Sta le Japonska, od koder orjaški, nekoliko človekoliki kuščar v izvirniku prihaja (beri zapis o njem v prejšnjem Jokerju), in ZDA, kjer se odvije praktično vsa destrukcija. Če je Pacific Rim ustanovil zvezo držav, ki so se borile proti napadalcem z drugega sveta, so tu Združene države samozadostne. Kar pa je logično. Na svoji strani imajo namreč Godzilo!

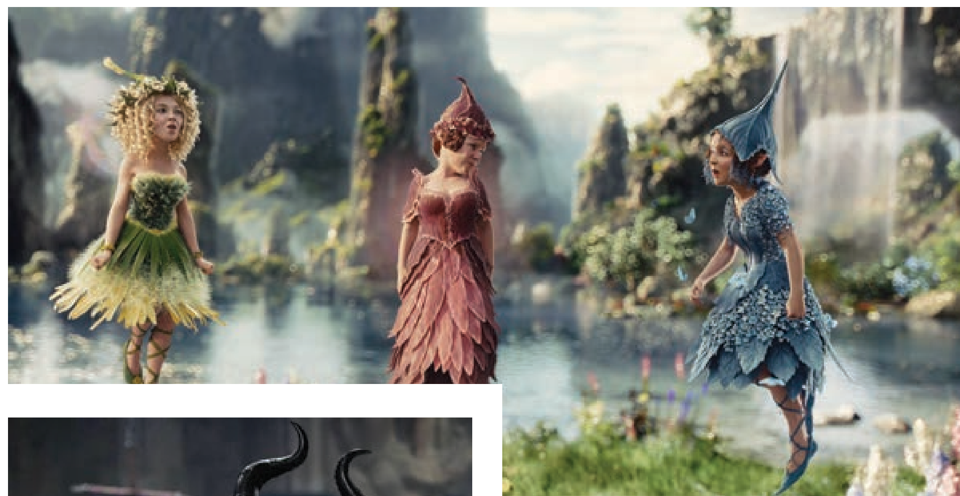


Novi Godzila je veliko manj t-rexovski kot oni iz Emmerichovega filma. Hkrati pa je postal dobesedno zavaljen, kot ameriško usmerjeni beštiji pritiče.

Ja, to je drugačen 'Gojira', kit + gorila, kakor ga imenujejo Japonci. Namesto da bi poosebljal strah pred atomskim orožjem in bil eksplozija nuklearne bombe v počasnem posnetku, kot je bil v izvirnem filmu iz leta 1954, se prelevi. Še vedno je sila narave, ki se zbudi, ko ga ljudje polomimo. Vendar to storimo z radovednostjo – z brskanjem po Zemljinih nedrjih prebudimo starodavni bitji, ki grozita, da bosta uničili civilizacijo in svet preplavili s potomstvom. Spomnita na Gigerjevega aliena, a hkrati kanalizirata Mothro, Godzilinega klasičnega, molju podobnega sovražnika. Oziroma zaveznika, odvisno od volje scenaristov. No, tu zavezništva ni, kajti Godzila pride kot velikanski uravnoteževalec situacije in se udari z nakazama. V San Franciscu, ki ga temu ustrezno nasrka.
Pol filma je namenjenega spremljanju človeške zgodbe, kjer vojaški sin kvazi norega znanstvenika spozna, da foter ni bil usekan. Med borbo z orjaškima gnusobama pride do izraza njegov marinski pogum, ki poosebIja korajžo ameriškega naroda, za ženo pa ima zalo medicinsko sestro, ki med nesebičnim reševanjem ljudi trepeče za njim. Hollywood pač, zaljubljen v zastave in Army Men. Malo manj te herojske solzavosti bi lahko bilo, pa logičnih nesmislov tudi. V Godzili denimo izvemo, da lahko detoniraš jedrsko bombo par kilometrov od velemesta in slednjemu ni nič. Dobre nevidne ščite imajo Ameri, madonca.
A ravno skozi to nadjunaštvo pride sporočilo. Ne glede na to, kaj stori vojaško najmočnejša država na svetu in kako se matrajo njeni čistunski heroji, bi krepko popušila, če ne bi bilo Godzile. Samo ta je kos pajkovsko-kobiličastima ostudama, ki si pri Svetem Frančišku uredita gnezdece. Ljudje smo dobri kvečjemu za to, da naredimo betonsko džunglo, ki se nato spektakularno, užitkarsko ruši, gledalec pa ima v 2D ali 3D res občutek, da ga je obiskala stripovsko izmišljena prazgodovina. Tisto 'When dinosaurs ruled the world' iz Jurskega parka, ki ga film na več mestih izrecno preslikava, je srhljivo izpostavljeno. In čeprav nas Godzila reši ter je bolj človeški kot kadarkoli, je zmaga ob vsej destrukciji in žrtvah pirova. Narava vedno najde ravnotežje. Z nami ali brez nas. ***Sneti***
Če Godzilo še ujameš v kinu, fino. Sicer si ga oglej kasneje. Od daleč, da te ne potaca.

MALEFICENT

Pravljice imajo svoj čar, ker so vedno enake in se jih ne naveličamo niti, ko jih slišimo stotič. Zakaj torej spreminjati nekaj, s čimer smo živeli od malih nog in znamo skoraj na pamet? Morda zato, ker bi bilo včasih zgodbo zanimivo slišati iz drugega zornega kota in razumeti, kaj je razlog za strahote iz našega otroštva. To je pred desetletji potrdil veleuspešni broadwayski muzikal Wicked, na podlagi katerega je nastal Raimijev Oz. Maleficent isto stori z drugo priljubljeno zlobnico, hudobno vilo iz Trnuljčice, po kateri film nosi ime.
Kdo je Zlohotnica? Po scenariju Linde Woolverton, ki je bila kot soavtorica podpisana pod Burtonovo Alico in Levjega kralja, je bila to prijazna punčara, ki je živela v sosednjem, vilinskem kraljestvu in ga branila pred človeškimi zavojevalci. Mimogrede se je zaljubila v pobiča Štefana, ki pa je odrasel in jo zapustil. Prekletstvo, ki ga je izrekla nad Auroro – Trnuljčico, je le maščevanje nekdanjemu ljubimcu. Toda ko skrb nad dekletcem prevzamejo tri 'dobre' vile, se znova zgane njena dobrota. Ob nesposobnosti trojice botric namreč prav ona skrivoma postane tista, zaradi katere dete preživi. In ji nepričakovano priraste k srcu.
Zgodba sama po sebi deluje šibko, posebej tistemu, ki je najbolj domač z Disneyjevo Trnuljčico iz petdesetih. Vendar je dosti bliže pravljici, kot sta jo zapisala brata Grimm oziroma francoski zgodbar Perrault. V tej različici speče lepotice mimoidoči (poročeni!) kralj namreč ni prebudil s poljubom, marveč jo je posilil in ji naredil dvojčka. Eden od otrok je potem izsesal trsko, ki je Trnuljčico ves ta čas zastrupljala. S tega stališča je mračnost in pokvarjenost v človeškem kraljestvu naenkrat dosti bolj smiselna. Nadnaravno bitje pa se izkaže kot nosilec morale v tem ogabnem svetu, ki v nepokvarjeni Aurori vidi možnost za spremembo na bolje.
To bi filmu nemara uspelo, če ne bi na režiserskem stolčku sedel debitant Robert Stromberg. Mož, ki je bil doslej odgovoren za posebne učinke in in se je podpisal kot umetniški vodja pod Avatarja ter Mogočnega Oza, se je odločil dati prednost formi pred funkcijo. Zlohotnica je zaradi tega vizualno čudovit film, poln vinjet, ob katerih se ti orosi oko. Sploh ko je v prvem planu Angelina, ki jo kamera časti prav po božje. A Joliejeva je edini motor filma. Ne zanikam, da je Zlohotnico upodobila odlično, toda spretnejši režiser bi mogel in moral dati možnost ostalim likom, da zasijejo sami po sebi. Ne pa, da ob primadoni ostala zasedba zbledi. Verodostojnost si skuša film povrniti z neposrednimi navezavami na predhodnico, od podobnosti igralcev animiranim likom do praktično risanki identične scene, ko Maleficent prekolne Auroro. Toda v končni fazi so to spet odločitve umetniškega direktorja, ne režiserja, človeka, ki nam s premikajočimi se podobami pripoveduje pravljico.
Zato se je težko odločiti, komu je pravzaprav namenjen. Scenarij cika na starejše, vilinsko kraljestvo na otročke. A slednje bi znali mračnost kraja Štefana in podoba Zlohotnice prestrašiti – malo Auroro je odigrala Angelinina hčerka, ker so se je bojda ostali otroci preveč bali. Večjim pa izdelek marsikdaj deluje preveč otročje in nekonsistentno. Tako film, namesto da bi generacije združil, razdvaja, saj za vsakogar najdeš razlog, da bi si ga ne ogledal. Vseeno bi bilo škoda, če si ga navdušenec nad pravljicami ne bi. ***Quattro***
Zlohotnica že išče pravo ljubezen po srebrnih platnih.



Zlohotnici se pozna, da je Stromberg skrbel za vizualno podobo dveh fantazijskih dežel, Pandore in Oza. Obe kraljestvi sta pošteno pravljični.



Bodimo si na jasnem: Maleficent je film o Angelini in dama svojo vlogo odigra vrhunsko. Vsi ostali so ob njej zgolj statisti. Pogrešam protiutež.

X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST

Odkar se je ansambel Avengerjev izkazal za dobičkonosni hit, so se veliki studiji, ki si lastijo supermoževske licence, dodatno preusmerili v superherojske skupine in množičnost. Zadnji Spiderman je imel tri negativce in za prihodnjega jih obljubljajo šest, v naslednjem Supermanu se ne bo pojavil le Batman, ampak bodo nakazani zametki Justice League, z Wonder Woman in Cyborgom vkup. Tukaj pa že imamo sveže Može in Žene X, ambiciozen poizkus združiti staro mutantsko zasedbo z novo.



V stripu v preteklost pošljejo Kitty Pryde namesto Wolverina. A kje bi si studiji upali tvegati z žensko protagonistko v superjunaškem spektaklu?!

Dnevi prihodnje preteklosti so okvirno narejeni po istoimenskem stripu iz 1981, vendar gredo v marsičem po svoje. Zgodba preskakuje med temačno prihodnostjo in preteklostjo v sedemdesetih, kakih deset let po First Class. V prihodnosti mutante in ljudi, ki jim pomagajo, napadajo roboti Sentineli. Ti so se zmožni prilagoditi sposobnostim nasprotnika, zato je boj z njimi obsojen na neuspeh. Dolgoletna nasprotnika, Profesor X in Magneto, zato združita moči in s pomočjo Kitty Pryde pošljeta v preteklost Wolverina, edinega, ki lahko preživi prenos. Njegova naloga je, da pobota njuna mlajša sebe in prepreči Mystique, da bi izvedla atentat na znanstvenika Traska (mogočno brkati Peter Dinklage) in s tem sprožila holokavst.
Drži, da film pričakuje določeno merico predznanja in da se bo moral nekdo, ki ne pozna ozadne zgodbe, dodobra osredotočiti. Poleg tega je naphan z liki – poleg omenjenih so tu Beast, Colossus, Iceman, Sunspot, Storm, Warpath, Bishop .... Vendarle pa ti z nekaj truda in predznanja uspe spremljati rdečo nit, ki



Peter 'Tyrion' Dinklage kot izumitelj dr. Trask je posredno odgovoren za situacijo. Atentat nanj sproži mutantski holokavst, ki se razširi na celotno človeštvo.

se vleče skozi širšo družbeno politično sliko in ustvari zapomnljive trenutke. Nekateri so tehnični, recimo ko hitri Quicksilver rešuje somutante pred izstrelki. Škoda, da so ga uporabili le epizodno, saj je nadvse posrečen lik. Drugi so globlji, zlasti tisti, ki se tičejo razlik med mladimi osebami in njihovimi inačicami v prihodnosti. V tem filmu najbolj spoznamo, kako so se znani junaki, ki niso Wolverine, razvili in čemu so postali taki, kot so.
Novi X-Meni so solidni vsebinsko in akcijsko. Dogajali bodo tako fanom stripov kot bolj šundovske znanstvene fantastike. Predvsem pa gre za najbolj stripovski film v X-seriji in širše, saj bi bil kljub temu, da se ne drži starega imenskega izročila, zlahka grafični roman. S tem ustvari dostojen most med svetovoma gibljivih in nepremičnih slik. ***Gerald***
Ujemite mutante v kinu, če jih še niso izgnali.

A MILLION WAYS TO DIE IN THE WEST

Ko se spraviš gledat izdelek, pod katerega je podpisan Seth MacFarlane, ti mora biti jasno, kaj od tega gospodiča z angelskim obrazkom in peklenskim jezikom pričakovati. Obilo straniščnega humorja, v katerem pozoren osebek najde konkretno uperjene strelice v sodobno družbo. Ob tem pa kup nekajsekundnih pojav znanih fac, ki so deležne heca na lasten račun. Kako ne umreti na Zahodu od recepta ne odstopa niti malo. Še več, avtorji so vložili dosti truda v to, da je reč navidez povsem klasičen vestern, vključno z epsko uvodno špico. Nakar ti to idilično podobo hitro ubijejo.



Seth in Charlize sta prikupen par. Ob tem se prvi nagleda ovnovskih kurcev, dočim deklina Liamu Neesonu v rit zapiči marjetico.

MacFarlane igra nesposobnega ovčjerejca Alberta, ki se akutno zaveda, kako so junaki v kavbojkah ves čas na robu smrti. Ker se jim na vsak način trudi izogniti, velja za strahopetca. To ni všeč njegovi puhloglavi izbranki (Amanda Baynes), ki ga zato zapusti. V mesto pa pride nova huda bejba v podobi Charlize Theron, ki ji plašni, a prijazni Albert postane všeč. Odloči se, da ga bo naučila poguma in streljanja. Vendar se to izkaže za dvorezen meč, ko za njo prijezdi zloglasni revolveraš, njen mož Clinch (Liam Neeson). Dvoboj točno opoldne bo neizbežen.
Čeprav gre za dosti bolj plitek izdelek, kot je bil Ted, je A Million Ways spodobna komedija, ki temelji na kemiji med igralci. Krovno zgodbo redno prekinjajo prizori brezveznih smrti in ovčjih spolnih organov. Prvih je malo premalo, le kak ducat, slednjih pa odločno preveč! Glasbena točka z brkatim Neilom Patrickom Harrisom je dodaten bonus. ***Quattro***
Ogled filma ni en od načinov, kako umreti na Zahodu.

EDGE OF TOMORROW

Po kuloarjih slišim, da je Na robu jutrišnjega dne narejen po japonskem stripu, mangi, zaradi česar ima velike meče ter hude robote. Plakati to mišljenje spodbujajo, a nekoliko zavajajo. Prvič, manga obstaja, vendar film bolj kot na njej temelji na kratkem tokijskem romanu All You Need Is Kill. In drugič, slog je drugačen, kot bi pričakoval od vojščakov v eksoskeletih ter s konkretnimi sabljami v rokah. Saj je dosti rompompoma, ampak bolj 'evropskega' in osebnega, ne tako nazaj potegnjeno veličastnega kot v Pacific Rimu in Transformerjih.
Človeštvo je znova v nevarnosti zaradi napadalcev iz vesolja, tu imenovanih posnemovalci ali 'mimics'. Ime ni razloženo, gre pa za Matrixovim jako podobne kovinske lovkaste falote, le da z magičnim pridihom. Vojna ne gre najbolje, nakar glavni lik, kvazisoldat William Cage (Tom Cruise), zaradi nenavadnega dogodka na bojnem polju pridobi sposobnost resetiranja dneva po zgledu filma Groundhog Day. Le umreti mora. Z bjondo Rito (Emily Blunt), ki riti res nima, zato pa modre učke in veliko odločnosti, tisočkrat crkneta, da bi prišla do srca invazije.



Cruise ima ravno prav glupo faco, da izpade kul v humornih delih, in zagrizeno resno iz Nemogočih misij, da se lahko gre klasičnega junaka.

Zasnova posebej v prvi polovici botruje nenavadnemu tempu, ko se skupaj s Cagom še privajaš na ostre preskoke in možgane kravžljajoče situacije. Solidna strelsko-mlatilna akcija z vražje hitrimi in krvoločnimi mimiki, ki jo omogočajo baterijsko napajane bojne obleke. se izmenjuje z rastjo protagonista, ki je spočetka vse prej kot klasičen heroj. Nasprotno, šeprtljav strahopetec je, ki si ne upa v vojsko in ga morajo vanjo 'vpoklicati' s silo. Tudi nekaj razmisleka o naravi vojne nudi scenarij, ki me je na nekaj mestih spomnil na kultni ZF-roman The Forever War o neznosnosti in nesmiselnosti bojevanja. Se pa film s takimi elementi kasneje ne ubada več, saj ga bolj zanimata klišejska ljubezenska zgodba in prikazi samožrtvovalnega človeškega junaštva, ki so v precejšnjem nasprotju z začetkom. Nekam se pobere tudi humor, ki je nekaj časa izpostavljen in čisto po azijsko v ostrem nasprotju s sicer resnim tonom. Ob krikih, ko William komedijantsko umira na raznorazne boleče načine, se je težko ne smejati.
Čeprav višek in iztek pri tistih, ki v ZFju ne iščemo le eksplozivno buhteče zabave, ne pustita dobrega okusa, se Edge of Tomorrow uvrsti v kategorijo 'je za pogledat'. Kljub temu, da je literarna premisa nudila več zrn, ni spotikav kot Cruisov prejšnji tovrstni izdelek, Oblivion, ter pretenciozen kot Blomkampov Elysium. Pač ve, da je namenjen zlasti zabavi, in je s tem zadovoljen. Tudi prav. ***Sneti***
Tomorrow se v kinu jutri še ne izteče.

Matos zapusti prenaseljeni in prevečkrat obiskani otok Catan ter razišče še druge destinacije germanske šole namizniške zabave. Tri se mu posebej dopadejo.

KATANOVE SORODNICE

Namizne igre nemškega tipa oziroma evroigre, kot se jim reče znotraj skupnosti, Slovencem niso neznanka. Res pa je, da znameniti Catan, ki se je kot prvi naselil na podalpske jedilne mize, pogosto ostane edini. Če ste se jagnjetine v njem prenajedli in strategije samotno bijete le pred ekranom, vas spodnji trije naslovi nemara spodbudijo, da zberete druščino in skupaj sedete za mizo. Velikih priprav ne potrebujete, le razgrnite glavno ploščo, jo obložite s surovinami, pred vsakega igralca pa postavite pomožno ploščo in figurice njegove barve. Igre se ne vlečejo kot Monopoly ali Risk, konec je vselej strogo definiran. Po partiji zbiranja surovin in gradnje miniimperija je zmagovalec tisti, ki zbere največ točk. Pravila niso pretirano zaguljena in če imate bistre otroke, jih le posedite zraven. Igre najdete v specializiranih trgovinah, kot je Črna luknja, ob sreči pa tudi v založenih splošnih štacunah, na primer v Müllerju.

Stone Age

Za primeren začetek odkrivanja stare celine velja Kamena doba. V škatli je čudovita plošča dimenzije A2, na katero zložimo surovine, nekaj ploščic in kart. Vsak izbere barvo svojih kamenodobnih ljudi, nakar jih začne izmenjaje s soigralci v stilu Age of Empires razporejati po terenu. Prvi seka les, drugi nabira jagode, tretji zbija skale. Sprva se preživljamo z lovom in nabiralništvom, surovine pa praskamo z golimi rokami. Naloga je z izdelavo orodij, razvojem poljedelstva in gradnjo koč napraviti pleme karseda mogočno.
Ob odsotnosti neposrednega boja in prikritega škodovanja je gonilo igranja medsebojno rivalstvo za posebne pozicije na plošči. Tako v vsakem krogu trepetaš, da bi zasedel mesto izdelovalca orodij, zasejal polje ali se z dvema figurama ugnezdil v hiško ljubezni in nazaj dobil tri. Podobno kot v Catanu dodatno strateško razsežnost dajejo civilizacijske karte, le da je tu njihova teža dvojna, saj vsaka domiselno prinaša takojšnji in dolgoročni bonus. Uspešnost nabiralcev določajo kocke, ki vpletejo element naključja, s čimer je poskrbljeno za dobro mešanico taktike in sreče.
Stone Age je namenjena širšemu krogu igralcev, bo pa razočarala tiste, ki jim ni zabave brez točno zadane misije. Poleg tega, da po izbrani strategiji zberete največ točk, cilja namreč pravzaprav ni. Nemški ilustrator Mihael Menzel za upodobitev ni uporabil ene same besede – vse, kar morate prebrati, je nekaj strani prevedenih pravil. Ko izmolzete izvirnico, si lahko omislite razširitev, ki prinaša nove možnosti trgovanja in petega igralca.

Hans im Glück / 2-4 igralci / starost 10 + / 60-90 minut / okrog 35 EUR



Village

Village podoben koncept kot v Stone Age postavi v 18. stoletje. Oča so bili tesar, mama dela na polju, prvi sin je kaplan, drugi birokratski veljak, najmlajši fičfirič pa se po širnem svetu fijaka s kočijo, ki jo je z zadnjimi izdihljaji stesal pokojni ata. Užiti družbeni ugled, sklepati kupčije, videti širni svet in biti zapisan v vaško kroniko so cilji, proti katerim za mizo sedeči vodijo generacije svojih družin.
Z zasedanjem delovnih mest na glavni plošči skušamo nadgraditi delovanje domačije. V obrtniškem cehu kupimo vola in izšolamo kovača, da izdela plug. Zdaj naša družina pridela več pšenice kot sosedova. Podarimo jo cerkvi, v zameno pa naš kaplan napreduje v farja. Tudi če igrate štirje, je medsebojna interakcija minimalna in povsem indirektna. Sosedu zamerim le, če pred mano pride na tržnico in sklene kupčijo ali če zasede zadnje prosto mesto v krajevni skupnosti. Tako vsakemu čas teče po svoje – dobesedno. Zaradi tega pristopa je Village nekaj posebnega in od taktike je odvisno, ali boš čas zadrževal ali pospešil. S slednjim boš družinskega člana pahnil v zgodnjo smrt in ga zapisal v knjigo večne slave.



Igra bore malo prepušča naključju in nima kocke. Kljub temu ni enostavno upoštevati vseh dejavnikov, kajti rado se zgodi, da zmanjka prostora za umrle, kar pomeni konec partije. "Ampak meni še ni uspelo pripotovati do glavnega mesta, postati škof, niti konja nisem utegnil prodati! Imam pa strategijo za naslednjič." Vas v osnovi ni tipično slovenska, saj boste v njej zaman iskali gostilno – tako kot petega igralca jo prinese dodatek. Glavni cilj 'biti boljši od soseda' pa ostane nespremenjen in s tem našemu življu privlačen.

Pegasus Spiele / 2-4 igralci / starost 12 + / 60-90 minut / okrog 35 EUR

Kingsburg

Kraljestvu Kingsburg preti nevarnost, zato se vladar odloči na ogrožena ozemlja poslati izbrane guvernerje. Vsakemu je zaupana provinca, njen splošni razvoj in predvsem obramba. Od dva do pet nas je, vsak je oborožen s tremi igralnimi kockami. Čeprav nevarnost preti vsem, ne bomo stopili skupaj, marveč bomo sebično branili lastno pedzemlje. Mesto ob kralju čaka le najboljšega.



Skozi pet let od pomladi do jeseni zbiramo surovine, kopičimo vojsko in gradimo stavbe. Na zlovešččo zimo se nad deželo zgrnejo orki, demoni, goblini in barbari. Njim v bran čez leto gradimo stražne stolpe in prepreke, obenem pa razvijamo gospodarstvo in cerkveno podobo. Glavni vir surovin je kraljevi dvor, ki predstavlja večino igralne površine. Po skupnem metu kock začnemo svoje seštevke razporejati po portretih grajskih veljakov. Od trgovca dobim les ali zlato, vojsko od generala, od prsate blondinke surovine po želji.
Kljub temu, da je igra osnovana na kockah, gola sreča ne prinese zmage. Borba za pozicije na plošči je še za odtenek ostrejša, kot v kameni dobi ali na vasi. Ob nepredvidnem planiranju ali škodoželjnih soigralcih lahko izvisim, zaradi česar ne zberem dovolj vojske in mi barbari oskrunijo cerkev. A tovrstna napetost spodbuja taktično razmišljanje in ustvarja tekmovalno vzdušje. Funkcija vsake stavbe je opisana v povedi ali dveh, zaradi česar je znanje angleščine dobrodošlo.
Poldrugo uro zabave lahko taktično prevetrite z razširitvijo, ki doda osem novih zgradb in karte dogodkov. Okoliščine postanejo za vsakogar unikatne, ko poleg seta alternativnih zgradb prejme kartico osebnosti. Vse našteto občutno poveča vrednost ponovnega igranja, a hkrati nekoliko zamaje uravnoteženost.

Fantasy Flight / 2-5 igralcev / starost 13 + / 90 minut / okrog 50 EUR

Epizoda 1, Grozeča prikazen

LordFebo se jasno spominja izleta v Los Angeles maja '99. Na lastne oči je videl manijo pred štartom nove trilogije Vojne zvezd.

Da sem bil tisti čas v mestu angelov, je bil kriv seveda E3. Takrat internet še ni bil tako instanten in samoumeven, zato so imele reportaže v tiskanih medijih večjo veljavo. Kar 22-stranski članek smo spisali in se navduševali nad prihajajočimi igrami, kot so Tiberian Sun, SU-27 Flanker 2, Ultima IX, Grand Theft Auto 2 in Quake III. Ter Daikatana! Med pregledovanjem fotografij mi je padla v uč podrobnost. Na sejmišču je bil s prvimi imaci, tistimi katodnimi, prisoten celo Apple. Očitno je bila pred petnajstimi leti firma še bolj ponižna.

Druga junijska tematika je bila seveda Star Wars Episode I, kar je glede na Darth Maulov fris samoumevno. Minilo je vendarle šestnajst let od Jedijeve vrnitve in zato smo se vsi tresli, kako bo silni tehnološki napredek vplival na predstavo oboževanega sveta. Dobro se spomnim kampiranja pred holivudskimi kinematografi, našemljenosti geekov in vseprisotnosti blagovne znamke v poslednji štacuni. Žal nisem imel prilike pogledati filma čez Lužo, kajti vračal sem se na dan premiere. Ker je pri nas film štartal šele štiri mesece kasneje, smo za članek morali ubrati temno pot. Pridobili smo kontrabandno verzijo, tako, ki jo je nekdo kratkomalo posnel v kinu z ročno kamero. Tako slika kot zvok sta bila obupna in žal mi je, da sem si na tak način pokvaril sliko oziroma mnenje o filmu. Iz tega so se nekaj naučili tudi studiji, saj zdaj veliki naslovi štartajo vzporedno po celem svetu.

Tretja pomembna alineja Jokerja 71 je bil članek o naslednji konzolni generaciji, pri čemer smo, kot je pričala naslovnica, imeli sekskluziven testis dreamcasta. Ta Segina škatla se je namreč na Japonskem prodajala že od jeseni preteklega leta, na druge trge pa je prišla skorajda leto dni kasneje. Tedaj znano igričarsko podjetje Ita plus je uvozilo par vzhodnih modelov, od katerih jim je enega zaradi nepravega napajalnika uspelo takoj skuriti. Drugega je zaplenil Sneti in se navduševal nad Virtua Fighterjem 3tb, Sega Rallyjem 2 in trorazsežnim Sonicom.



A članek, v katerem smo predogledali tudi 'PSX 2' in Nintedov 'project dolphin', je vizionarsko povedal, da bo zmagala tista konzola z največ podpore. In je. Dreamcast se je sicer prvo leto prodajal še kar v redu, toda ko je čez slabo leto prišel močnejši in DVDjasti playstation 2, je Segi po skoraj dveh desetletjih konzoliranja zmanjkalo sape, partnerjev in denarja.



Prvo trilogijo je Georgij posnel oziroma izdal med letoma 1977 in '83. Takrat so vse posebne učinke delali na roke, s kostumi, maketami in modelčki. Epizoda 1, Fantomska prikazen, je bil izdelek druge dobe. Pričakovanja so bila zato gromozanska, a veliko starejših gledalcev je bilo razočaranih. Največ kritik je letelo na rovaš Jar Jar Binksa. Toda novi generaciji se je film prikupil in uspešno tlakoval pot nadaljevanjema. Me zanima, kako bomo sodili sedmo epizodo prihodnje leto? Jo sploh delajo za nas, stare kozle? Bo norija presegla ono iz leta 1999?



Prvi vtis arkadne pustolovščine **Drakan** (85): Tomb Raider v fantazijskem okolju. V glavni vlogi je bila v leder odeta Rynn, ki se je kotalila, kozolčila in saltirala naokoli ter mečevala občasne sovražnike. Vendar se je sčasoma igra razvila. Bojevanje je bilo globlje od Larinega, štorija prav tako, ključen element pa je bil prijateljski zmaj. Ta je rabil kot orožje in kot prevozno sredstvo. Skratka, nad Drakanom smo bili kar navdušeni, žal se pa v anale ni zapisal.



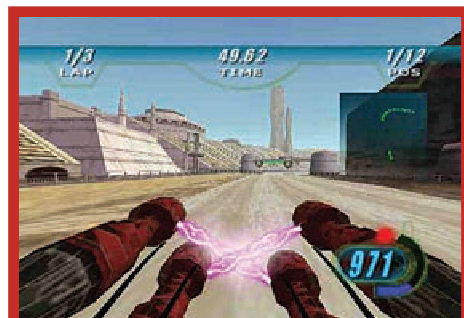
Letalskih simulacij tiste dni zlepa ni zmanjkalo. Tedaj so izdelovalci igralnih palic res dobro živeli. Tudi za **F-22 Lightning 3** (79) si jo nucal, čeprav špil ni baš stavil na realizem in si lahko z avionom počel vse možne neumnosti, pa je še vedno ostal v zraku. Ampak kljub popreproščenosti je bila igra po filmsko zabavna, lepo oblečena in še dobro večigralstvo je imela. Poleg tega ostaja špil bržda edini svoje baže, v katerem si lahko odvrgel jedrsko bombo.



Need for Speed: Road Challenge (85), četrti po vrsti, je opustil malce zahtevnejšo vožnjo izvirnika in etapne proge ter postal odpustljiva arkada. Vsebinsko so se kar potrudili, saj je bilo prog devetnajst, Kabine so se nagibale, pločevina zvijala in padal je celo sneg. EA je končno udejanjil organizirano internetno večdirkanje prek lastnih strežnikov. A kljub temu, da sem vse needforspeede izdatno igral, se tega dela prav nič ne spomnim.



George Lucas je pol svojih milijard pridobil s trženjem vojnozvezdne licence. Nov film so zato pospremili vsesortni izdelki, tudi igre. Glavna je bila kar istoimenska, **The Phantom Menace** (73). Šlo je za arkadno pustolovščino, ki je sledila filmski pripovedi. Baje je veliki šef osebno zapovedal, da mora biti izdelek primeren za vsakogar. In je bil, vendar je to odvrnilo navdušence, ki so v preprostem igranju videli malo izziva in dodane vrednosti.



Druga spremljevalna igra, naslovljena enostavno **Racer** (79), nam je postregla s spektaklom tatooinskih dirk. Tistih, v katerih se je kalil mali Vaderček. In zadeva ni bila slaba, prav nasprotno. Proge so bile domiselne, nadzor ustrezen, predvsem pa se je špil v anale vpisal s hitrostjo, ki je vihala očesna zrkla. Dirkalniki so leteli kar 1500 na uro. Baje je bil Star Wars Racer najbolj prodajana ZF-dirkačina, bolj od kateregakoli posamičnega Wipeouta.

251

IZDELOVALEC RAKET | GESLO FR. REVOLUCIJE, ENAKOST | GEOGRAFIJA | KAREL NATEK | PEVEC PESTNER | BRIGA, NEGA | MERA ZA RITEM

LASTNOST REZKEGA | POSREDNICA | PREŠERNOVA PESEM | AMERIŠKA PEVKA FITZGERALD | LIK ŠTAJERSKEGA ŠALJIVCA | GR. BOG. NESREČE | ČRNKASTA KRAVA

RIM. MIT. PODZEMLJE | ALBERT EINSTEIN | BRUNO TRAVEN | ŽIVAL, KI IMA KOŽUH | NAŠ PISATELJ (BREZ MILOSTI) | OTOČJE OB ZAHODNI OBALI IRSKE | SLAVILNA LIRSKA PESEM, HVALNICA | RAŽENJ | DOLGO TRAJAJOČ DEŽ

GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICO | MLETJE | LETALEC, PILOT | VELIKA RJUHA, PLAHTA | GLIVIČNA BOLEZEN NA VINU | LUKA OB SUEŠKEM PREKOPU | IVAN FRANKE | AM. FILM. IGRALKA (GLORIA) | PREBIVALKA TIROLSKE | ČREPINJA | NAŠ NOG. TRENER (MATJAŽ)

PRIVRŽENKA MARKSIZMA | ISKANO GESLO | ŠVEDSKI NARAVOSLOVEC (CARL) | ČRKA STAROSLOVAN. CIRILSKE AZBUKE | PERGAMSKI KRALJ, ATALOS | MOČEN VETER, NAVADNO OB NEURJU | SREDOZEMSKA OKRASNA RASTLINA

SLOVNIČ. ŠTEVILO, SINGULAR | NORDIJ. BOGINJA MLADOSTI | VEČANJE | KOSTNI LOK NAD OČESOM | GR. ČRKA | OKRASNI KAMEN, NEFRIT | CUNJA | SEME V KLASU | INDUSTR. RASTLINA | GRŠKA BOGINJA JUTRANJE ZARJE | N(O)S | NAMIZNO PREGRINJALO | VITEZ OKROG. MIZE | GR. BOG VETROV | IZGUBA VIDA | KONEC POLOTOKA | BROM | DŽONI NOVAK | SL. FILM. REŽISER (MITJA) | ANASTAZIJA KRAJŠE (SLIKARKA ROJC) | ANTIGONIN OČE V GR. MITOLOGIJI, EDIP | IGRALKA FERENČAK

Nagrajenci majskega kviznika: Peter Kocjan iz Kranja (WC), David Luskovec iz Cerkelj (WC), Damijan Oražem iz Ljubljane (WC) in Jakob Lah iz Ljubljane.

Izžrebanci kražke: Mark Renko iz Ilirske Bistrice (MXGP), Jernej Kališnik iz Kranja (NFS Rivals). Rešitev: BRAZILSKE OKROGLINE.

Geselj, ki izhaja iz prelestne kražkine slike, napiši v glasovnico, ki jo poišči na rumeni strani *Joker.si*, do 6. julijevca inkluzivno.

KVIZNIK, KI DAJE V DAR WATCH DOGZ

Psi čuvaji so povsod okoli nas. Poznajo naše misli, besede in dejanja. Še več, na voljo imajo sredstva, da nanje vplivajo. Treba se je upreti. Treba je postati subverziven. Čas je, da udarimo nazaj! V ta namen smo vam namenili prgišče simulatorjev neorganiziranega odpora, ki vas bodo pripravili na to, da končno postavimo prave ljudi pred zid, ko pride revolucija. In ta bo prišla! Zavedamo pa se, da niso vsi pripravljeni stopiti v prve vrste, in takenako ne kanimo tolerirati nesposobnežev. Da vstopite v naš program, se boste zatorej morali izkazati. Pred vami je uvodni vprašalnik. Rešitev, ki je sestavljena iz črk pravilnih odgovorov, nam morate zaupati do 6. julija. Če nam boste ustrezali, vas bomo obvestili. NE IŠČITE NAS. VEMO, KDO IN ODKOD STE.



1. Kateri korporaciji konkurira podjetje Blume, ki je izdelalo ctOS? Iz neke druge igre vemo, da jih imajo že lep čas na očeh.
o) Microsoftu
h) Abstergu
j) Yahooju
a) Cyberdinu

2. Kakšen domet ima signal wi-fi standarda N pri običajnem usmerjevalniku za domačo rabo?
d) pet pa četrt
r) do 10 metrov
a) zunaj do 200 metrov
g) 6000 metrov

3. Kaj pomeni telekomunikacijska kratica LTE?
a) Long Term Evolution
j) Liquid Terminal Enhancement
e) Late Technical Error
t) Ljubljanska Tovarna Elit

4. V katerem mestu, ki je prizorišče Watch Dogs, so pilotsko splovili ctOS?
a) Detroitu
r) Chicagu
i) San Franciscu
t) Seattlu

5. S katerim protivirusnim podjetjem so sodelovali avtorji, da bi vdore v sisteme prikazali čimbolj realistično?
p) Kaspersky
r) Avast
e) McAfee
d) Eset

6. Protagonist Aiden nadaljuje Ubisoftovo tradicijo galskih imen. Kaj pomeni njegovo ime?
a) veliki branilec
j) glas ljudstva
r) ognjeviti
i) nevidni duh

7. 'Grey hat' v hekerskem žargonu pomeni:
t) etičnega hekerja
d) zlonamernega hekerja
r) lovca na hekerje
o) hekerja, ki ni ne dober, ne žleht

8. V kateri nadaljevanki ima vlogo vsevidni računalnik, ki mu je ctOS hudo sličen?
g) Intelligence
a) Law and Order
m) CSI: New York
x) Person of Interest



NASLEDNJA GENERACIJA



Ako se malce sprehodimo skozi galaksijo, bomo slejkoprej našli prostorček, nedaleč od najprometnejših poti, a vendar dovolj odmaknjen, da tja ne pride vsak brezveznik. Nekakšno počivališče za vse od dolge vožnje utrujene voznike tovornjač, priljubljeno zbirališče švercerjev in kraj, ki toči najboljše pivo v polmeru nekaj svetlobnih let. Kalahanova oštarija. Resnici na ljubo zlobni jeziki natolcujejo, da je pivo tam najboljše le zato, ker v krogu nekaj svetlobnih let ni nobene druge oštarije. Vendar jih lahko mirno zabijemo, da je ravno zato še toliko boljše. Oštarija je dolga leta imela natanko enega prebivalca, ki je bil hkrati lastnik, glavni točaj in na mnoge načine režeča se zverina, s katero ni dobro češenj zobati.

Posebej zato, ker je bil možakar nekakšen pokrovitelj najbolj znane, najboljše in neulovljive Alex Stone, vesoljske najemnice. (Hej, bolje se sliši kot morilka. Poleg tega bi ji s tem nazivom storili krivico.) Sicer znajo dobro obveščeni povedati, da je Kalahan mož, ki se mu ne bi bilo dobro zameriti niti, če Alex sploh ne bi bilo. Toda vsem zadostuje dejstvo, da punca JE. Kar je očitno zlasti od tedaj, ko se je priselila k njemu po šokantnem razodetju, da pričakuje njegovega otroka.

Po simbolnem rojstvu, ki je bilo nekdaj že natanko popisano, se je Smrt v podobi privlačne pripadnice ženskega spola odločila upokojiti in posvetiti zarodu. Kljub temu je promet v oštariji za nekaj let znatno upadel. Ko pa so običajni osumljenci dojeli, da Alex misli resno, so se vrnili. Vedno se. In mali Martin je z njihovih vandranj zmerom dobil kako darilce. Bil je pač prikupen mulc in mama je imela razlog manj, da bi jim storila kaj neprijetnega.

Tako je življenje v gostilniški dejavnosti leta minevalo brez posebnosti. Generacije šoferjev so se počasi menjale, Martin pa je rasel kot betelgeška kopriva in postal prisrčen, zvedav, včasih nekoliko nadležen osemletnik. Vendar na Alex v pravih kotih vesolja niso pozabili. Še zdaleč ne. In glej zlomka, nekdo si je zaželel njenih uslug. Možak je imel samo eno napako – vajen je bil, da dobi vse, kar se mu zahoče. Zlepa ali zgrda.

Formalne ponudbe niso obrodile uspeha. Vedno višje ponudbe raznoraznih valut, od galaktičnih kreditov do redkih kovin in celo političnih uslug, so neprebrane obležale v hiperpoštnem predalu. Kurirji in odposlanci, izvežbani v pogajanjih – eh, ne slepimo se, šlo je za psionične teroriste, ki so nasprotni strani v glavo podtikali nujo, da se strinjajo s ponudbo – se niso vrnili. Še huje, ni vedel, ali so jo raje podurhali s predplačilom ali pa jih je nemara smrtonosna upokojenka preprosto pospravila.

Torej bo moral pristopiti drugače. Najti razpoko v njenem oklepu. Hitro mu je potegnilo, kaj oziroma kdo je ta razpoka. Tokrat ne bo zaupal nikomur. Če hočeš, da je delo opravljeno, ga moraš opraviti sam.

* * *

Martin se je ravnokar prikradel izza vogala in kot pravi vesoljski heroj vihtel svoj anihilator, ko je na parkirišče zavil STROJ. Ves v kromu, s stiliziranimi plameni, ki niso bili narisani, marveč vžgani, da je kovina globoko spremenila barvo, kupom spojlerjev in, kot je kazalo, povsem novim ultramasnim pospeševalnikom. Verjetno pobič ne bi dobil tako velikih oči, če bi se tam ustavil sam Božiček. Nagonsko je stopil proti čudoviti ladji, a je pamet prevladala. Mama mu je vedno govorila, da niso vsi, ki se ustavijo pri njih, znanci ali nasploh dobri fantje. Zato je raje ostal v zavetju stene in nameril orožje. Kot pravi vesoljski tihotapec! No, hitro ga je povesil, ko je zasikala loputa in se je iz plovila izmotala znana postava. Stekel je proti njej

"Stric Mali!"

"Ti si mali, mali! Če me tako kliče tvoja mama, še ne pomeni, da imaš tudi ti ta privilegij!"

A možu so se ustnice vihale v nasmeh, medtem ko je Martin občudujoče poskakoval okoli vesoljske ladjice, ki je obetala, da se od zvezde do zvezde poganja z nesluteno hitrostjo. Kjerkoli v kozmosu so že, otroci so povsod enaki.

"Je lepa, a?"

Pobič kar ni mogel najti besed, s katerimi bi mu odgovoril.

"Bi jo rad preizkusil?"

To je bilo za Martina skorajda preveč. Malodane bi v notranjost zlezel skozi zaprto loputo!

"Hej, ne tako hitro! Povej mami, da greva na na vožnjo!"

Kar odneslo ga je do vrat, kjer je v eni sapi zatulil: "MAMISSTRICOMMALIJEMSEGREMPELJATADIJO!"

Še preden bi Alex utegnila karkoli odgovoriti, je drobna postava izginila skozi loputo, mogočni stroj pa je z brutalnim pospeškom potrdil svoj videz.

* * *

Nekaj ur kasneje je na parkirišču pristalo malo manj frajersko plovilo. A izvežbanemu očesu niso ušle prodrobnosti, ki so nakazovale, da se pod neugledno zunanjostjo skriva resnična pošast. Iz nje se je spet prikazal znani obraz. Ni še dobro stopil skozi vrata, je že zarobantil:

"Eno pivo, prosim, od ta grde kelnarce!"

Namesto odgovora je dobil v glavo mokro cunjo in navzoči so se zakrohotali. No, ko je prišel do šanka, ga je že čakal vrček zlatorjavega opoja.

"Hej, Mali, da ne boš spet rekel, da nič ne naredim zate," je navrgla Alex in ga s tem spomnila na njuno interno šalo. Že več kot petnajst let – vsaj po njunih bioloških urah – sta si vzajemno očitala, da se zgolj izkoriščata. Oba sta se nasmehnila, nakar se je oštirka zresnila.

"Kje imaš pa Martina?"

Mali jo je začudeno gledal.

"Saj sem šele prišel, odkod naj ga ..."

V naslednjem trenutku je ležal na tleh, po Adamovem jabolku pa mu je poplesoval nož, s katerim je Alex še pred sekundo rezala limone. Divje je zagolčala:

"KJE – JE – MOJ – OTROK?!"

Minile so manj kot tri sekunde, a naenkrat sta v prostoru ostala sama. Kdor je imel le malo pameti, je naenkrat začutil potrebo, da bi bil čisto drugje. Mali je debelo pogoltnil, kar mu je prislužilo čedno prasko na vratu.

"Alex, kaj ti je? Tri mesece bluzim v zakotju in ko končno pridem v malo civilizacije ..."

"S tabo je šel!"

Takrat je začutila roko na rami. Prsti so se oblastno stisnili.

"Alex," je dejal Kalahan.

Z veliko samopremagovanja je razklenila prste. Kuhinjski pripomoček je zažvenketal po tleh ob Malijevi glavi.

"Šele prišel sem. Pojma nimam, o čem govoriš." Nato je dojel. "Hočeš reči, da naj bi odpeljal Martina???"

Vsi trije so skočili pokonci in se pognali v pisarno. Alex je prva dosegla zemljevid. Besno je mahala po hologramski podobi, dokler je ni Kalahan potisnil vstran.

"Spet boš vse pokvarila, nehaj."

Z vajenimi kretnjami je vnesel zaporedje ukazov in prižgala se je lučka dobre tri sisteme stran. Utripnila je in se pojavila v četrtem sistemu. Kalahan je zažvižgal.

"Madona, je hiter. Mali, ga lahko ujameš?"

Švercer je zrl v karto in mračno pokimal.

"Ja, če me boš vodil. Dvakrat daljši skok lahko naredim. Alex?"

Ta je že bila v drugi sobi. Tiho in zgolj v spodnjih hlačkah je stala pred odprto vitrino. Mali ji je položil roke na rame. Nekaj trenutkov sta oba tiho zrla v prašno, črno in srebrno uniformo. Zamrmrala je:

"Rekla sem, da je ne bom nikdar več oblekla ..."

"Vsaj skrbi te ne, da bi ti ne bila prav. Takrat si za samoprilagodljiv oklep dala pravo bogastvo. Saj ne, da bi se moral kaj dosti prilagoditi. Še vedno si huda," mu je kljub resnosti situacije zaigral na obrazu poreden nasmešek.

"Mali?"

"Ja?"

"Samo besedico še zini, pa te na mestu ubijem."

* * *

Le dobri dve uri je trajalo, da sta ujela kromirano lepotico, ki je očitno obstala v napol opuščeni rudarski postojanki. Alex je skočila iz kabine, kot bi imela dodatno raketo v zadnjici.

"MARTIN! MARTIN!"

Loputa je spet frajersko zasikala in ven je zlezel osemletnik.

"Živjo, mami."

"Kje je pa ..."

Pobič je skomignil in pokazal v notranjost. Mali je zlezel v ladjo, a se je vrnil že čez nekaj trenutkov in si z roko šel čez vrat v univerzalni gesti, ki ni dopuščala dvoma.

Alex je pograbila sina in ga privila v objem, ki je grozil, da ga bo zadušil. Potem ga je vprašujoče pogledala. Martin je spet skomignil in rekel:

"Mislil je, da je moj anihilator igrača."

Quattro


CIN
CIN
CIN


KAJ SE DOGAJA?!


TAKOJ, KO JE ZAZVONILO, SEM SE ZAČEL POVSEM NEKONTROLIRANO SLINITI. NE RAZUMEM.


CIN
CIN
CIN
CIN


OH, NE! ŽE SPET ?!? ZDAJ JE ŠE HUJE, KOT PREJ!!!


NO, POGLEJ, KAJ SI NAREDIL. ČISTO VSE JE POSVINJANO. A JE TO LEPO?
NISEM JAZ KRIV!
P.B. 2014


AAAA!
TRAS
KRC


ZAKAJ SI TO STORIL? ZAKAJ SI MI Z ŽELEZNO ŠTANGO NENADOMA POLOMIL KOLENA? OH, KAKO BOLI! NA POMOOOČ! AAA!


GOSPOD! SPODRSNILO MU JE NA MLAKUŽI NJEGOVIH LASTNIH IZCEDKOV. SKUŠAL SEM GA OPOZORITI. RES.
AAAA!
ZA POŽRTVOVALNOST TI PODELJUJEM MEDALJO.

CALL OF DUTY®

COLLECTOR CONSTRUCTION SETS

MEGA BLOKS®

SERIJA ZA ZBIRATELJE















SESTAVI SVOJO MISIJO

Call of Duty so kocke za sestavljanje s katerimi lahko sestaviš pristna vozila, čolne, ... Zbirateljske figurice z izjemno artikulacijo telesa in detajli.









Na voljo tudi druge tematike v trgovinah Direndaj, Big Bang in Müller.

ORBICO D.O.O., Verovškova 72, 1000 Ljubljana


Joker
Wolfenstein®
THE NEW ORDER™



MARIOKART 8
Nintendo
MARIO MOTORS
Joker